COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV & PC GAME

2003年 3 月号

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN

科学时代

●新作直击

VF4EVO

三国志战记II

谨 贺 新 春



●超攻略道场

龙珠Z

萌芽之剑

机动新撰组

007

合金装备2 SUBSTANCE

METAL GEAR

ISSN 1005-250X



100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS



VIRTUA FIGHTER 4 EVO 全国大会

格闘新世紀 II

店铺预选大会
2003年1月11日 ~ 2月23日

地区大会
2003年3月1日 ~ 3月23日

全国决胜大会

2003年4月6日(日) 东京



2003年 03 月号

(总第 120 期)下半月版



GAME PLAYERS

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2003年3月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号 明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 北京清河邮局062信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 010-84853492
定价 8.60

PC GAME AND TV GAME

CONTENTS

新闻特稿
业界新闻……2

特别报道
北京 VF4 大赛纪实……12

新作直击
VF4EVO……14
三国志战记 2……16
创造球会 3……17
勇者斗恶龙~探险之心……18

新作续报
妖精战士 4~精灵的黄昏……19
星海传说 3……20
枪之危机 4~英雄不死……22
真女神转生 Ⅲ……23
FFX-2……24
第二次超级机器人大战 α……25
天诛 3……26
赤龙骑士……27

超攻略道场
萌芽之剑~机动新撰组……28
合金装备 2~实体……32
吸血女王……34
007 夜火……37
龙珠 Z……40
鲁邦三世……44

特别企划
3 大硬件激突篇 & 各大厂商贺岁篇……48
蒸蒸日上的 SEGA……54

开发密语
《无尽之沙加》关键语解读……56
《暗黑编年史》……58
《樱花大战~热血如潮》……59
《铁甲飞龙~ORTA》……60
《妖精战士 4》……61
《我们就是挑战者》……62

纵横四海
妖怪绘卷……64

口袋帝国

时光回廊
妖精战士系列回顾……74
发售表……78
榜中榜……79

统一战线
魔导公会……81
动感空间……82
冒险领域……83
热血道场……84
策略同盟……85
花之都市……86
挑战极限……87

邮通社
编读往来……92
同人小说……94
日语教室……95
编辑杂谈……96



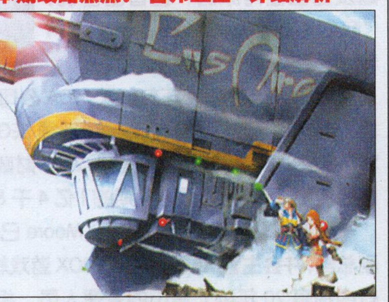
本期新闻焦点:下一代主机的幻想形态



本期新作焦点:VR 战士 4 进化版登场



本期攻略焦点:"鲁邦三世"详细解析


开发谜语焦点:"妖精战士~精灵的黄昏"

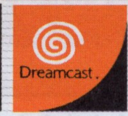

全新探索改版:"统一战线"

电子游戏与电脑游戏

GAME PLAYERS

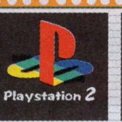
TV & PC GAME













又一款新主机即将面市



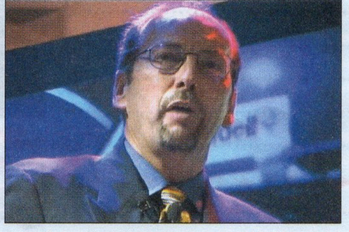
虽然现在家用游戏主机市场 SONY 的 PS2 的霸主地位已日渐巩固，而任天堂的 GAMECUBE 和微软的 XBOX 主机的市场占有量也在慢慢增长，但游戏市场巨大的商业利润还是诱惑着各大厂商、公司对这个竞争激烈的领域充满憧憬。

最近，位于美国佛罗里达洲美丽的 Tampa 港的一家高科技公司 Infinium Labs 就发表了一份新闻稿，表示将会推出以宽频网络为主要卖点的新主机"幻影"（Phantom）加入次时代主机大战，并宣布正式版将会在今年 12 月正式推出。

新主机"幻影"的主要卖点特征有：

1、运行速度和机能将比目前市场上所有的游戏机都更优越；
2、良好的对宽频网络多人游戏的支持；
3、无线操纵手柄；
4、多层次的服务以迎合大众玩家、一般玩家和专业玩家；
5、在游戏正式推出前会先推出体验版；
6、玩家可以采用租借的办法获得游戏软件。

美国 SEGA 总裁跳槽微软



SEGA 北美分公司的 COO（首席运营官）Peter Moore 先生宣布辞职，原因并没公布，而他的职务目前将暂由 SEGA 总公司 COO 香山哲代任。世嘉没给出任何原因，但香山哲说："我们感谢 Peter Moore 为服务了 4 年，希望他以后一路走好。"

Peter Moore 是 4 年前加入 SEGA 公司的，先后经历了 DC 时代和 SEGA 转为纯软件开发商的年代，并带领 SEGA 在北美的体育游戏市场和 EA SPORT 硬对硬，但成效并不理想，2002 财政年度预计只能达到 4 千 1 百万美圆的业绩，远较他们最初预期的 1 亿 4 千 8 百万为低。

而据微软的官方消息，Peter Moore 已成为他们负责零售和市场部门的副总裁，并会主管 XBOX 主机、XBOX 游戏软件的市场管理工作。作为一位在行内拥有 20 年以上资历的管理人员，相信 Peter Moore 加入微软将会对 XBOX 主机的推广起到至关重要的作用。

员工不满 SQUARE ENIX 合并

据日本最新一期"GameLabo"的消息，他们在采访在去年 11 月 28 日宣布合并的 SQUARE 和 ENIX 的员工时，发现他们中的很多人都对这次合并表示不满。据报道引述员工的发言称，合并前只有几位高层事先知道要合并的消息，而一般的员工事先则没有收到任何风声，也没有咨询他们的意见。

而且其中的几位设计人员更对合并的决定表示不满，并表示正考虑离开自组开发团队。

深作欣二逝世，钟楼 3 身价狂飚



随著日本演艺界知名导演 深作欣二逝世，于去年 12 月发售的《钟楼 3》刹时身价急速窜升，成为 深作 监督最后遗作。而这款游戏自发售至今短短一个月的时间内，也已经有突破 20 万套的销售出货成绩，据表示，相信之后这款游戏的销售在之后应该还会有更好的发展才是。

英国成为世界第三大游戏市场

根据英国 ELSPA 的发表公布只出，2002 年的英国游戏市场包含 PC 在内达到 20 亿英镑的惊人规模，成为仅次于美国\日本的全世界第三大游戏市场.而英国在 2002 年的最卖游戏软体，则是由 PS2 的《GTA:Vice City》120 万套夺冠，在圣诞商站期间，像是《Getaway》《魔戒二部曲》《哈利波特》《FIFA2003》《James Bond 007:Nightfire》《荣誉勋章:反攻前线》(Medal of Honor:Frontline)等游戏也都有突破 30 万套的销售，可说是成为三大家用主机继美日之后兵家必争的重点关键之一.

SEGA 否认"莎木 3"将以 CG 电影的形式推出

SEGA AM2 发表正式宣言，否认他们的人气动作冒险大作《莎木 3》（Shenmue III）将只会以 CG 电影的形式推出，藉此正式澄清自上周开始谣传的《莎木 3》（Shenmue III）只会以 CG 电影的形式推出的传言。不过至于游戏的详细情报资料则是完全没有任何公布。

2003 年任天堂将进军中国市场

任天堂社长 岩田聪 最近在接受《朝日新闻》的采访时表示，虽然目前 NGC 于亚洲地区只在香港、台湾、韩国等地少量出货，而对违法软体猖獗的中国大陆退避不已。对他们来说，进军中国市场最急需解决的还是目前中国地区的软件盗版现象还比较严重的问题。但如今随著中国大陆加入世界贸易组织 WTO，今后对于违法软体的取缔将更容易施加压力管制，因此表示将会检讨 NGC 主机在中国大陆贩售的相关计划等内容。

而且任天堂也预估希望到 2005 年 3 月底为止，能达到 NGC 主机全球出货 5000 万台的目标（到去年 9 月底为止的 NGC 出货量为 668 万台）。另外任天堂也在 10 日表示，之后游戏主机的生产预定今年将几乎完全移往中国大陆，理由则是希望能节省成本。事实上 NGC 主机自 2001 年年底起便已经开始中国大陆的移管生产策略，如今约有九成都是由中国协力工厂所生产制作，而 GBA 主机目前也已有七至八成是在中国生产制作的，而预定 2 月 14 日发售的 GBA 新型机 GBA SP 则将完全在中国进行生产制作的动作，不过为了对应需求较大的特别时段如年底圣诞等等，还是会在日本留下一部份的生产线。

之前任天堂 2002 年预估的 NGC 贩售目标原本是希望能达到 1000 万台的水准，但由于在圣诞商战中的战况失利，因此在 10 月时也将 NGC 的贩售计画从当初的预估值减少 200 万台改成 800 万台的预估值。但 岩田聪 社长也于 9 日的专访中表示，2002 年的 NGC 主机销售可能会比预估计划少上 100 万台也说不定。至于 GBA 的 2002 年贩售成绩，任天堂则是表示达到之前计画预估的 1500 万台的全世界销售。岩田聪表示他们将来推广 GAMECUBE 主机的重点将会很大程度上放在热销的 GBA 掌机上，"今年推出的游戏将会有一半是实现 GBA、GAMECUBE 互动的"，希望能通过便携型 GBA 带给 GAMECUBE 玩家更多乐趣，以提高玩家们对 GAMECUBE 的兴趣。

附带一提，据 ENTERBRAIN 所公布的讯息指出，去年 11 月推出的 GBA 版两款"口袋妖怪"到 1 月 5 日为止的贩售出货量高达 360 万套，也令 GBA 光 12 月就有 100 万左右的出货量，可说是任天堂去年最热销的游戏作品。

NAMCO 将商业重点投放到 PS2 上

在最新一期的日本 Famitsu PS2 中，NAMCO 的 Yoichi Haraguchi 表示 NAMCO 虽然现在还是会继续采取跨平台推出游戏的策略，但在 2003 年中预定将把重点放在 PS2 上，因此在 2003 年中玩家如果想要玩到最新最丰富的 NAMCO 游戏，大概还是只有 PS2 才是玩家们首选目标吧。

附带一提，另外根据 EGM 的报导指出，NAMCO 目前正在开发一款 3D 恐怖动作游戏《Splatter House》，至于游戏的详细内容情报则有待官方更进一步公布才能知晓。

任天堂加强口袋妖怪商标的管理

据任天堂表示，他们对于该公司的人气角色"口袋妖怪"的商标管理将会采取强化管理的方式，同时在提供许可认证使用方面也将会采取之前所未曾有过的严格限制，以防止因商品泛滥而导致商标价值低劣化的情况出现。而至于许可认证的重新设定方面，基本上会藉由审查商品的设计与价格等内容，并仅限于判断认为这项许可对于商标力的维持与提升有所帮助才会提供认可。至于之前过去希望从事关连商品的开发与制作的业者原则上全部都会给予"口袋妖怪"商标的认可。

任天堂新战略公布

任天堂的 岩田聪 社长在一篇专访中指出，关于任天堂未来的战略布局方面，分别就网路、合作与 NGC 等三大部分进行意见发表，首先在合作方面，他表示未来任天堂会积极加强与其他公司间的游戏软体共同开发合作关系，但关于合并或买收等方面则上还没有考虑。

而在网路方面，则表示认为说网路游戏为主流感觉上是一种误导玩家的错误讲法，而游戏不对应网路就活不下去的讲法更是不负责任。他并举例表示，像美国游戏公司的高阶们虽然在 1 年前也曾经表示过今后将是网路的时代，但最近却被认为那只不过是一种宣传道具罢了，并无法成为像任天堂这种大公司企业的一项安定收益来源。而关于 NGC 主机销售不利，但去年推出的新作游戏如"神奇宝贝"在 40 天内就有 400 万套的销售出货，也让对应主机 GBA 的销量大幅增加不少。而由于目前也有不少厂商预定投入多款大作在 NGC 上，因此目前预定到 2005 年 3 月全世界 NGC 主机出货量 5000 万台的计画目标并不会改变，至于其他任天堂的未来表现就请玩家们拭目以待吧。

樱大战·帝国歌剧团·花组·新春第一个微笑！





《初次微笑的七福神》上演，电击般的超级歌谣秀曲目发表！
1 月 3 日~7 日 青山剧场
1 月 11 日、12 日 大阪厚生年金会馆大厅
最后一次电击发表的超级歌谣秀第二次公演。预定于 8 月上演，演出剧





目为史蒂芬孙的《新宝岛》每年在新年期间都会上演《樱大战》帝国歌舞团·花组的舞台剧《新春歌谣秀》。今年也于 1 月 3 日~7 日在东京青山剧场、11 日 12 日在大阪厚生年金会馆大厅上演。《新春歌谣秀》今年已是第三年了，但在大阪公演还是第一次，这是 3 日公演第一天对媒体最终确认的。

本次上演的剧目为《初次微笑的七福神》。公开彩排的情况来看，全剧十分搞笑。开场由穿着华服的演员的歌唱开始，就像著名的宝歌剧团一样。

内容方面，第一部分是话剧，第二部分则是由歌舞组成。第一部分是全明星上阵的人情喜剧，不仅仅是搞笑场面，也十分的感人，采用最近少见的日式剧情展开方式，很有新意。这也应该是不能摆脱樱大战的世界的广井王子的创意吧。而且第一部最后雄壮的《贺新春之太鼓》也公布出来了，担当演员也已经确定了。第二部开场将以在 2002 夏季的超级歌谣秀上大获好评的李香兰（崎ゆり子）与真宫寺樱（横山智佐）的介绍电信产品的新发明开始，然后将演唱一些大热门歌曲，并且对演员们有一些新的挑战，例如由莱尼(伊一)和织姬（本麻弥)弹钢琴，樱跳踢踏舞等场面，将得到 fans 们的关注。最后，发表了最后的最后之夏季《樱大战 超级歌谣秀 第二回公演》。演出剧目为史蒂芬孙的《新宝岛》。详细情况不明，定于八月公演，对于 fans 来说这将是最好的新年礼物了。









"2003 娱乐博览会"于 2 月 21 日~22 日开始

全日本娱乐设施营业者协会联合会（AOU）公布了"2003 娱乐博览会"的日期和参展公司。会场在幕张，会期为 2 月 21~22 日。对外公开日为 22 日，开放时间为 10 点~17 点，门票成人 1500 日元，学生 1000 日元。

AOU 娱乐博览会是各国厂商的最新娱乐机器的集中展示会。截至 12 月 24 日有 38 家公司，633 个单位。虽然比去年的少了，但是有一些去年没有参展的单位这次参加了。展出内容目前还不清楚，也不清楚有什么爆炸性的新闻发布，但是街机 fans 应该会比较关注的。

成为 staff 的机会！



SCE 为将于 3 月 20 日发售的 PS2 游戏《精灵之黄昏》收集玩家意见。这项活动将在日本全国 5 个城市以公开评价会的形式进行，会上玩家有机会玩到发售前的制品版《精灵之黄昏》，通过收集玩










家的感想、意见，来确定下一步的制作和宣传活动，而参加者的名字将作为"Arc Special Staff"列入制作名单。

任天堂，"GBA·sp"背面照片公布



2月14日发售　价格：12500日元

任天堂公司7日公开了便携式游戏机"GAME BOY ADVANCE SP"的背面照片。采用了平光、更加综合化使得它比GBA更小，只有82×84.6×24.3mm（宽×长×厚）。而且因为是可折叠的，所以真正在游戏时厚度只有原来的一半。重量的话使用蓄电池143g，比使用干电池140g的GBA要轻一些。蓄电池是内藏式不可替换的，在"GBA·SP"的底面上还有电池盒。但是更新的时候不能由玩家自己处理，必须要到销售点或者购物中心去才可以进行。右侧有电源开关，外接电源接口盒和充电接口，左侧则是音量旋钮。



从本次公开的照片看，为了和GBA交换数据，在背面留有扩展接口和周边机器固定用槽。出于左右对称的设计，还留有两个挂扣。虽然可以与GBA互换，但是不能正常的运行《克咯克咯卡比》等GB游戏，不过也有一些专门对应GBA的小游戏对应。（如图，GBA·SP的背面照片）L/R键大幅缩小，因为变小了，所以以前的一些厚实感可能会下降。

SCEI，2002年末商战中PS2、PS在硬件软件两方面突破销售记录

PS2主机11月12月虽然在日本国内比前年同期减少27%（约94万台），但是在北美增长42%（400万台以上），欧洲增长50%（约240万台）。全世界范围内增长24%（约850万台），此外，全世界累计销售9200万台的PS主机两个月也卖出了约200万台。

软件方面，PS2软件全世界累计出货比前年同期增长41%（约5200万套）。在日本，史克威尔的《无尽沙迦》，konami的《世界足球胜利11人》，NAMCO的《宿命传说》等都十分热卖，欧美方面，除了美国Rockstar Games的《Grand Theft Auto：Vice City》超级热卖之外，还有EA的《詹姆斯·邦德007：夜火》，《FIFA2003》，史克威尔·EA的《王国之心》。

此外，在北美卖出的PS2周边机器PS2专用网络适配器卖出了40万台，在日本，"PlayStation BB Unit"出货数达到了19万部，今后KOEI的《信长之野望online》与SCE的《大家一起golf online》预计也要发售20万套。此外，欧洲也将在今春开始开通网络连接。

《真·女神转生III-NOCTURNE》发售神秘物品的纪念会开幕

2月1日开幕的ATLUS株式会社，2月20日发表PS 2专用的《真·女神转生III-NOCTURNE》神秘的「MEGATEN DIVILION」纪念品发售纪念会于2月1日在东京都内某场所内开幕。

发售会的主要内容是《真·女神转生III-NOCTURNE》游戏中的部分纪念品。同时还有与游戏内容最为相关的游戏画面的介绍。在会场内还设有游戏体验装置，这样可以在发售前亲自感受一下实际游戏。

另外在《真·女神转生III-NOCTURNE》的发布会上ATLUS联合总公司的冈田耕始先生和金子一马先生也将登场。并会对新的游戏进行详细的介绍，同时还会对于游戏的操纵进行大致的实际演示。在此之后就会进入本场最重要的环节，那就是签名会与握手会，真羡慕那些能亲自到会场与这些名人握手和得到他们的亲笔签名。

还有，参加这次大会之前召集众多观众。应招者并没有一些专用的条件，但是招募的人数则要根据会场所能接纳的人数而定，如果人数已经超出，就要进行抽选。被选中的人员在几日后就会接到招待状，从而告知大会开幕的一些事项与召开时间。例如：人员在1月23日上午12点申请成功，当选者就会在1月27日接到招待状。

"次世代世界娱乐博览会"开幕

任天堂的"F-ZERO GC"和SEGA的"VF4 EVO"将在大会上展出

开幕日：2003年1月19日

举办地：大阪展馆



每年一月至二月初期在4大都市举办的电子游戏、娱乐相关的"次世代世界娱乐博览会"于1月19日在大阪开幕，此后，大会的举办地点将向东京、名古屋和福冈三地区移行。

"次世代世界娱乐博览会"上展出的商品主要针对年龄层较低的消费群体，当然，每回都会有数以万计的小孩子沉浸于会场之中。于去年1月15日开幕的第15届"次世代世界娱乐博览会"在四会场的入场人数总和达到了344200人，大大超出了举办者的想象。今回，在开幕当日的清晨，许多家长便已带着自己的孩子在大阪展馆前等候，到9点开始入场的时候，许多人已经等待了足足3个小时，导致在入场时发生了少许混乱，甚至比"东京游戏展"时还要热闹。进入会场后，混乱依然存在，在工作人员的周密安排下才得以解除。在各社出展的作品中，最受注目的当属任天堂的"F-ZERO GC"和SCEI的"怪盗斯莱克"。另一方面，每年在展会上异常活跃的，与机器人相关联的商品，在今年却没有太大的动静。而最近极为流行的"投标游戏"也受到了孩子们的青睐。

任天堂的试玩区

来一起试玩"F-ZERO GC"和"パズルコレクション"吧！

受到众多玩家拥护的任天堂展区热闹非凡，主要针对低年龄层玩家而开设。今回参展的作品以GAME CUBE的游戏居多，而"F-ZERO GC"更吸引了许多玩家的目光。

"F-ZERO GC"拥有极高的速度感和异常魄力的画面。尽管在高速移动的情况下进行操作对于低年龄层的玩家来说有些困难，但本作的其它方面还是很具吸引力的。例如可以更换许多有趣的机体进行比赛（展出阶段只有4架），而在比赛中亦可以实用各种特技等等……此外，在试玩版中，竞赛场景也可以进行选择，玩家们可以在竞赛的同时欣赏一下美丽的景色，这样也会带给人一些新意，不会显得过于单调。

于"F-ZERO GC"中登场的机体在现阶段虽然只有4架，但在外形设计和细部制作方面都十分到位，令游玩者感叹不已。至于其它方面的情况，等到5月份正式版发售之后便会全部明朗，玩家们还是耐心期待吧。

另外，三月份能发售的GBA专用的"塞尔达传说众神的实验力量和四把剑"、收集了任天堂良好智力游戏，NGC专用的"任天堂智力游戏合集"人气正在升温。在"塞尔达"中如果收集的卢比最多便可以获得"金的记念奖牌"。还有，"智力游戏合集"中收录了不同时间各自不同的游戏。

不论哪一个游戏，排队等待试玩的人都从50分钟到了70分钟，当然用户是被优秀的游戏吸引了，并不在乎等多长时间。任天展区设置了舞台。从前几天就一直在放映"GBASP"的电视广告，但是遗憾的是实体没有展示。在"F-ZERO GC"的自由试玩区，墙上挂四位主角乘坐着交通工具的画。在自

由试玩区也要等上 50-70 分钟。和其它的队相比玩家的年龄层是比较高的。"塞尔达"试玩区，也有等 70 分钟的长队。如果谁在小组中取得的户比最多的话就会得到纪念牌。"任天堂 智力游戏合集"由于时间的关系大会没有展示。

不仅是索尼克

"VR 战士 4EVO"可以体验了!

世嘉展区主要是索尼克和"超级猴球 2"特别是索尼克的系列的产品。有 NGC 版的"索尼克冒险 DX"GBA 版的"索尼克碰撞聚会"等都预定在今年夏天发售。不仅索尼克，那个梦之精灵"NIGHTS"也登场了。还有"救火骑兵"、"网络版的梦幻之星""狂热的桑芭"等的插曲。这个战略果然很有创意。在会场上"索尼克大冒险 DX"人气度是很高的。真想早日玩到啊。不能忽视索尼克的展区，展会上还展示了，从春季展示过的卡通版"索尼克 X"的新画面。希望这款游戏不要被封杀。

比索尼克玩家年龄层次高的就是"VR 战士 4 EVO"了在会场上还设了"PPK 道场"让各位玩家可以互相切磋一下。可以看出"VR 战士 4 进化版"的完成度已经非常高了。









"无限的入场卷"即将杀到

非常受成人欢迎的经典类型游戏就要登上游戏舞台。

这种会场内是人口最为密集的领域之一。在开场一个小时之后的早晨 10 点的时候，所有人员都将向这个地方聚集。游戏将带你体验到一个十分有趣的领域，你将体会到身为一个会场检票员的心情和劳苦。游戏中完全遵守时间制，你从 12 点来进行你的工作，直到你工作完毕，也就是闭官时间。游戏将在 11 月发售，但是在这之前一定会推出体验版，到那时大家就可以提前感受游戏带给我们的快乐。

还有，在夏季上映的电影"七夜的星愿"和"舞蹈的秘密基地"的相关情报和影象也将有所介绍。这边大阪会场的人也会在时间范围内杀到。

SCEI 最新的游戏也将在这里出展

"怪盗斯莱克"可以进行体验，定期举行的游戏展示会，其中展示了 3 个作品的体验，包括 2002 年 12 月 3 日发表的"拉切特与克拉克"和 3 月 6 日发表的"怪盗斯莱克"。

特别值得一提的就是"怪盗斯莱克"，在它即将发售之前，进行这次体验游戏展，无疑是将游戏提前向大家作一个演示。特别是在发售前能够用体验版尝试胜利的滋味。主角拿着一只象曲棍球竿一样的棍棒，作出独特的表演，因为样子非常有趣，所以深受孩子们的喜爱，一定会让他们再一次爱不释手的。

CAPCOM 是清一色的"洛克人"

CAPCOM 展台的内容被"洛克人"全全包揽，博得了孩子们如潮般的好评。开幕日当天，还开设了"洛克人 EXE3"的"时间挑战"赛，在 1 分钟以内完成挑战……而且比赛成绩会在大会上当场公布，但自己的身手感觉良好的玩家是否考虑要去尝试一番呢?

本次出展的"洛克人"可谓是种类繁多，3D 版的代表是 PS2 的专用游戏"洛克人 X7"，而 NGC 的"洛克人 EXE 全面行动"也是相当出色的游戏，受到了玩家们的一致称赞，发售日为 2003 年 3 月 6 日。至于"洛克人 X7"，现在的发售日还未确定，不过，展会上为我们提供了先行试玩的机会，真是千载难逢呀!

小池荣子为《007:夜火》担任声优



1 月 22 日在东京 EA 公司为其 1 月 30 日发售的 PS2 游戏《007：夜火》举行了新品发布会，《007:夜火》是在欧美创下百万销量的间谍动作游戏，其世界观也是根据原创故事展开的。发布会吸引了众多传媒的极大关注。发布会以今春上映的电影《007:择日再死》的画面开场，台上有 EA 日本代理社长山本民生、游戏制作人荒明浩一，以及担任游戏声优的小池荣子，一边看着游戏的画面一边答记者问。



"与普通的工作相比，游戏的挑战性更强，所以也想以此作为对自己的挑战"小池荣子说道。对于她所配音的角色"早志真纪子"小池认为"我觉得她作为女性十分的可信赖，非常美，非常出色，是我心目中理想的女性形象。"此外，荒明浩一和小池荣子还和两位记者一起演示了 4 人游戏。会场十分热烈。此外，会场内还设有几台试玩台，很多人排队试玩。

在 BANPRESTO 的内部展示会上发现了《FFX-2》的相关商品





在东京开幕的 BANPRESTO 的内展会上展出了很多限定版商品和限定版游戏，其中更是发现了《FFX-2》的相关产品！在 4 月中旬发售的《FFX-2》画集中，有游戏的三个主角的精彩图画。另外以在 2003 年春季发售的街机格斗游戏《CAPCOM fighting ALL STAR》中登场的角色为原型的"CAPCOM GIRL'S DX FIGURE"也在会上展出了。此外，还展出了一些抓娃娃机等娱乐设施。











PS2 NAMCO PS2《太鼓达人》新作

《太鼓之达人 咚!! 满是新曲的新春庆典》发售



3月27日发售 价格:4500日元（太鼓型专用控制器（tatakon）另售2980日元）

和田东与和田且一起稍做修饰?

NAMCO的日本太鼓节奏ACT《太鼓之达人》系列街机版已经出到4了。家用机版于2002年10月发售的PS2版《太鼓之达人 tatakon敲得咚咚响》同捆发售了太鼓型专用控制器,目前还保持着连续断货的高人气!

终于!PS2版的新作太鼓达人 咚!!满是新曲的新春庆典》定于3月27日发售,本作并不同捆发售太鼓型控制器"tatkon"而是只发售游戏软件。

【开场】

《新春庆典》并没有继承前作《tatakon敲得咚咚响》的收录曲目,而是全部由新曲子组成。具体的,就是由街机版《第4作》中收录的曲目加上全新的10首曲子组成。而且,在前作中已有的两类小游戏本次又追加三类。并且实现了在完成一定曲目后可以进行双人游戏的「サバイバルモ ド」。二人同时游戏时还可以共同积累魂gauge,完成一曲之后的魂gauge的回复量时单人游戏时的2倍!

此外,在街机模式中公布名次之后,还有和称号对应的"和田どん·かつ"的服装的变化等等细节的设定。熟悉前作的人也认为在玩专业版的《4》的同时本作也很是值得期待的。

【画面感】

主题画面更新了街机模式。表现的比起业务用《4》似乎更加热闹。

可供2人紧张对战的サバイバルモ ド可以进行2人同时游戏。如果能和熟练的玩家一起共同进步那岂不是乐趣无穷吗?

PS2 ATLUS PS2《真·女神转生III-NOCTURNE》特别包内容公开!



2月20日发售

普通版7800 特别包12000元

ATLUS公司近日公开了其将于2月20日发售的PS2游戏《真·女神 生III-NOCTURNE》特别包的内容。普通版的价格是7800日元,特别包价格为12000日元。

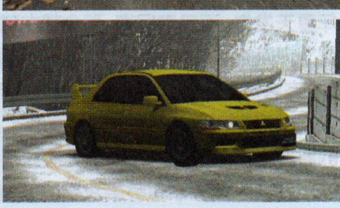
特别包以游戏中出现的宝箱为模型,其中放入"香炉""香"以及"音乐CD"。香炉是和游戏中出现的迷一样的圆筒装置同样设计的金属制香炉。香是以在《真·女神》系列中提升特质参数的道具"力量之香""智慧之香""魔力之香""速度之香""运气之香"为创意做成,5种放在一起的。音乐CD是则是收录了本作的音乐原声。

《真·女神 生III-NOCTURNE》是RPG《真·女神 生》系列的最新作品。通过与恶魔对话和它们接近,并且使恶魔同士合并做成更强的恶魔。本次登场的恶魔使用3D描绘,可以欣赏到恶魔们真实的形象!



PS2 预订《街头较量》的话可以得到仿真方向盘钥匙链





2月27日发售价格:6800日元

元气公司开始施定于2月27日发售的PS2游戏《街头较量~日光·榛名·六甲·箱根~(以下街道格斗)》的预订宣传活动。

预订宣传是指只要订购《街头较量》即可获得特别制作的礼品。所谓特别礼物就是"<街头较量>原创方向盘模型钥匙链",是可以把钥匙什么的放在上面的非常酷的设计!《街头较量》是在日光·榛名等真实的街道中奔跑的竞速游戏。通过航空照片和点阵数据等真实再现路线的高低和转弯的角度,就好像奔跑在真实的街道上的感觉,另外,有100种以上的赛车以真名登场,可以对它们进行各种调整和设定。

此外,将于1月11日开始在全日本的零售店开始巡回进行《街头较量》的体验会。

PS2《真·女神转生III-NOCTURNE》原创夹克,贴纸

2月20日发售,7800日元

这是TSUTAYA原创的图片贴纸,culturology·convenience·club公司(ccc)将在其全国特约店"game TSUTAYA",部分game stand加盟店以及TSUTAYA online网站上发售ATLUS的RPG游戏《真·女神转生III-NOCTURNE》的带有原创夹克和彩图贴纸的版本。发售日是2月20日,定价7800日元。《真·女神转生III-NOCTURNE》是全系列累计在260万套以上的人气RPG系列的最新作。这是一个移动画面采用第三人称3D画面,真实再现电脑恶魔画师金子一马的人设,采用本公司独自的技术开发,倾注了大量心血的作品。

本次的原创发售是本着TSUTAYA的"实现了满足硬核fans们的原创发售"的目的的。在封面上有主人公的侧面像,贴纸上更是包全了全部角色。除此之外和市面上的普通版本没有什么区别,是限定数量版。从1月8日开始接受预订。另外,还有主人公的软胶人偶将在买入时随机付赠。

PS2《第二次机器人大战α》的新系统终于明确了!

小队战斗系统将更加激烈!

完全更新了以前的合体攻击或援护攻击,开发了全新的《第二次机器人大战α》采用的"小队战斗系统"。这个系统可以把最多4个机体组成一个小队战斗。组成小队的话要首先选定一个小队长,玩家操控长机,其他的机体就会进行支援工作。追求团结的小队or追求强力的小队or按照各自的原作机体编成的小队等等玩家可以自己组成原创小队进行激烈的战斗。

PS2 声控游戏《dekavoice》将与AIBO合作

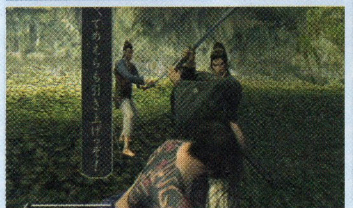
2月13日发售　价格5800日元（USB麦克同捆版：7980日元）

SCEI的使用USB麦克风进行游戏的PS2游戏《dekavoice》将在2月13日发售，价格5800日元，带USB麦克的同捆发售版是7980日元。此外，sony公司还特别开发了可以使《dekavoice》可以和机器狗AIBO互动的系统。《dekavoice》是以2028年在叫做"露塔西提"的虚拟城市为舞台进行刑事，与真实的登场人物进行会话的游戏。不仅仅是听游戏中的会话，还可以询问嫌疑人，指挥警犬，指示同僚的行动等等。除了一般的会话问答，还可以通过特殊事件而引出有意义的信息。《dekavoice》还可以和AIBO互动，对应的是ERS-210/220系列和ERS-310系列以及ERS-31L。如果把AIBO放到电视旁边一起进行，它就会接收游戏发出的特殊信号而作出动作或发出声音。

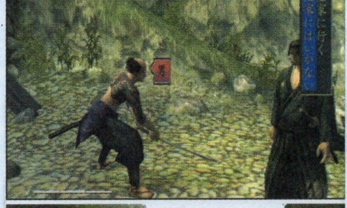
AIBO需要有AIBO专用软件《AIBO-ware》，本软件可以在AIBO主页上免费下载（将于2月13日游戏发售是同时开通）。



PS2 SPIKE、《侍~完全版~》"the best"版发售追加原创因素，相应完全版全面升级！











1月16日发售　价格：3000

SPIKE公司的高自由度原创人气ACT游戏《侍~Samurai~》"the best"版将于1月16日发售，价格3000日元。不仅发售廉价版，在其海外版还在原作基础上追加原创电影等许多新要素，即使第一次玩的人也会感到很有意思。

《侍~Samurai~》是在2002年2月7日发售的。玩家扮演明治时代的一名无名侍者，在对立的黑生家和赤玉家所在的六骨遇到了很多戏剧性的时间。游戏不仅自由度很高，还有收集刀具，学习技能等玩法，耐玩性很高。

本次发售的完全版中，追加了锻炼钢铁意志的"ひとひら"，在井之头与政府军接触的"高ポリスマン"，以及"明るい未来"、"生家!"、"高炉察"、"赤ザコ、へ"等6个特殊事件，有7个事件有所调整，其他的事件也有一些细小的修正，力求画面的高质量。追加了主人公模式。也进行了一些刀的追加，技能的增减等调整，在完全版的基础上还有海外版，所以在选择画面等地方除了日语还有英语模式。变化点很多，如界面的变更以及难易度增加了"难"，侍点的无差积分制等等数不胜数。游戏可以使人一直有新鲜感，不过遗憾的是不能从《侍~Samurai~》中继承记录。另外，《侍2》的制作也在火热进行中，预告电影也收录在游戏里，此外还有《侍》的宣传电影。



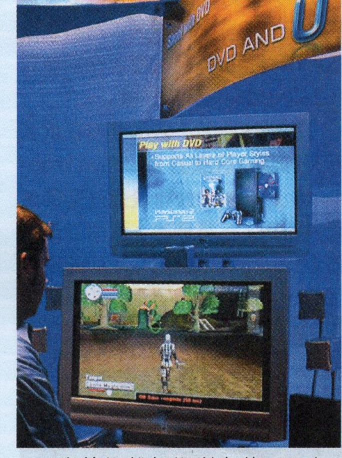
PS2 2003国际CES报道

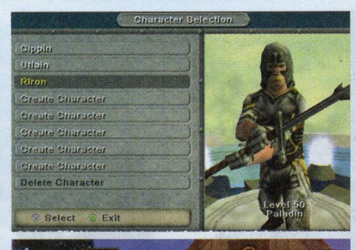
SOE，PS2用网络游戏《无尽的任务》基本完成版在CES上公布

会期：1月9日-12日（当地时间）　会场：拉斯维加斯会议中心

会上真实的演示了连接到服务器上并做为β服务器的用户进行了试玩。其PS2版对应标准手柄的操作。









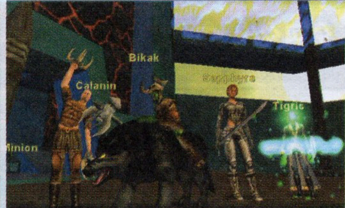


在拉斯维加斯举办的CES上，sony展位上Sony Online Entertainment（以下简称SOE）展示了PS2的MMORPG《无尽的任务》最终测试版。将在2003年2月开始发售，每月的上网费用是9.99美元。在日本，已经有了史氏的《FF XI》发售，但是在北美地区，这还是第一个对应PS2的MMORPG。

游戏必须要去年发售的网络适配器和56kbps的modem，不用必须是ADSL等宽带网络，即使是modem的拨号连接也可以毫无延迟的游戏。

《EQ》是日本非常知名的PC用MMORPG，但本次发表的PS2版是完全的新作，不可以使用PC版的用户名或者连接到PC版《EQ》的服务器。年代设定是PC版的500年以前，系统也简化了，这是于PC版的主要差别。其他的如提取了趣味精华的内容、原创的速度感和极富战略性的战斗、交互性的个性成长，任务的困难等级等等都完全再现了PC版。游戏中有9个种族，13个阶级，角色可以自己个性化的设置性别、面孔、发型和体型等，可以发挥和PC版一样的视觉同一性！游戏世界中有9个城市，游戏世界的整体规模换算成现实世界大约有920平方公里。游戏世界中有森林，湿地，地下洞窟等等各种土地的独特景观，即使没有硬盘，也可以几乎没有读盘时间的变换地形环境。这也是为了《EQ》而特别制作的游戏引擎。





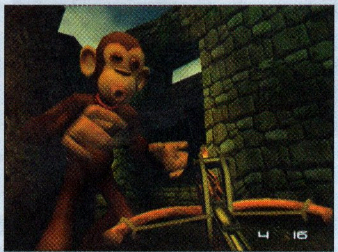
PS2 EIDOS《time splitter~时空侵略者》将发售



2月27日发售，6800元

EIDOS公司去年10月在欧美发售的《TimeSplitters 2》的完全日语版《time splitter~时空侵略者》将在2月27发售，PS2对应，价格为6800日元。舞台、敌人、武器都有变化。单人游戏，对战游戏都可以。《TimeS-plitters》是美国开创者Free Radical Design开发的动作射击游戏，该公司虽然在日本基本没有人知道，但是在欧美却拥有巨大的知名度，初作便是97



年给 N64 开发的《黄金眼 007》，对 N64 在欧美的发售有巨大的贡献，几乎包揽了当年的所有奖项。当时还在 Rare 的旗下的、现在已经独立出来的开创者公司开发了《TimeSplitters》(2000 年发售)。继承了在 007 中大获好评的联机对战以及连线和画面分割式的对战，不输给电脑的绚丽画面，相信可以在欧美对 PS2 的销售有很大的贡献。

顺便说一下，去年 9 月在伦敦召开的面向玩家的 laystation Experience 上，EIDOS 公司最受欢迎的游戏并不是《古墓丽影》系列的最新作《古墓丽影：黑暗天使》，而是这款《TimeSplitters2》，到会参观的观众年龄层比较低，加上《古墓丽影》还处在未完成状态，所以本系列人气十足。游戏内容是明快的、超越时代的消灭进攻地球的邪恶外星人“TimeSplitters”，时间跨度从 19 世纪一直到 24 世纪。19 世纪的美国西部，20 世纪的西伯利亚，21 世纪的东京，24 世纪的机器人世界，个性化的战斗和富有时代特点的武器正是作品最大的魅力所在。

多人游戏中最多可以有 4 人一起，使用 I-link 连线的时候最多支持 8 人，不支持网络对战，街机模式中可以设置对战阶段，对战规则。可以选择的角色达到 126 人，既可以一个人钻研，也可以和朋友们一起游戏。已有芝加哥，西伯利亚，东京，机器人工厂等场景，角色有适度变形，即使是小孩也可以顺利上手的 FPS 游戏。宇宙人“TimeSplitters”也不一定是外星人的样子。

PS2 KOEI《钢铁咆哮 2 战舰枪手》今春发售



今春发售预定

光荣公司的海战动作游戏《钢铁咆哮 2 战舰枪手》将在今春发售，对应 PS2，价格 6800 日元。

在电光火石的战场，马上就要装上炮弹！《钢铁咆哮 2 战舰枪手》是扮演军舰舰长挑战各种各样任务的过关型海战动作游戏。完成任务之后得到奖金，开发新武器，设计更强的战舰，在新的战场驰骋，这样简单的游戏系统大受好评。



与 windows 版的《钢铁咆哮 2 战舰枪手》不同的是，本次采用 3D 贴图，游戏系统也有一些差异。windows 版从 2D 的船侧视点指挥多艘战舰组成的舰队，进行辉煌的战役。PS2 版的视点则是以自舰为中心的第三人称视点，指挥范围只有本舰，后续舰由计算机 AI 代替，系统有了很大变化。

不过乐趣的核心：海战场面还是在 PS2 版上再现出来了，PS2 版上导入了取代 windows 版的鼠标输入的跟踪系统。不停的变换目标的同时决定对敌舰的攻击，舰对舰导弹、鱼雷的发射。虽然是同样题材的游戏，但是游戏方法有很大的变化。另外，因为采用了 3D 贴图，炮塔的旋转，舰对舰导弹的飞行、未来武器的绚丽效果等等都需要 PS2 的强大技能支持，在船坞里设置新开发武器的设计图时，马上就可以有 3D 的效果图出现，看到之后玩家可以马上进行调整不满意的内容。每关最后做为 BOSS 出现的“超兵器”也是由 3D 贴图制成，可以表现极具魄力的舰队战斗，是很具有光荣风格的爽快的动作游戏。

【海战场景】

画面为全新更新的，和 windows 版比起来就像另一个游戏一样。




【战略模式】

采用和 windows 版一样的 640×480 的分辨率，技术开发，部件工厂，舰船设计等战略模式不会让人产生陌生感。

GBA NAMCO 系列第一作 S·RPG



3 月 7 日发售预定 价格：4800 日元

NAMCO 公司在 GBA 上发售的游戏《tails of the world~summon~lineage》将于 2003 年春季发售。价格预定在 4800 日元。

《tails of the world ~summon~lineage》是《tails of》系列第一款 S·RPG。召唤各种各样的部件与敌人进行作战，占领据点攻略整个地图。主人公是召唤士“クラ ス·F·レスタ ”的后裔“フレイン·レスタ ”。对“クラ ス”的召唤术抱有兴趣，为了收集召唤所必须的戒指而踏上旅程的“フレイン”在遗迹中遇到了迷一样的生物“マカロン”，之后两人在收集戒指的旅程上卷入了各种各样的事件。

GBA 本次发表了 GBA 的游戏《动力火箭口袋 5》



1 月 23 日发售，4800 日元

konami 公司的 GBA 游戏《パワプロクンポケット 5（动力火箭口袋 5）》将在一月 23 日发售，价格 4800 日元，《动力火箭口袋 5》是培养各种各样项目的角色的育成 SLG《动力火箭》

系列的最新作。本次的内容是职业棒球篇和忍者战国篇。职业棒球篇是从原来队中的明星选手因为某件事情而被打到二队去开始，玩家就是要经过种种试练，使主人公再次回到一队成为明星选手。

忍者战国篇中是以风贺忍者为了集齐三个球组成一个很强的棒球人偶为目的，完成之后的棒球人偶可以作为选手登录、参加比赛的。在作为教练以职棒日本第一为目标的"锦标赛模式"中，可以一边进行选手的成长一边进行共计140场的比赛。本次采用新的"监督采配"系统，可以进行盗垒等战术。另外，在育成模式中养成的角色也可以参加进去，并且以主力队员参加比赛的"我的锦标赛"模式也有所定义。

NAMCO，开展家用《魂之利刃2》展品发布会
GC版上link，PS2版上三岛平八，Xbox版上再生侠登场！

3月27日发售，6800日元（三机种同时）

NAMCO公司的著名3D格斗游戏《魂之利刃2》家用版产品发布会召开。家用机的刀魂2将在NGC、PS2、Xbox三个机种上面同时发售，时间是3月27日，定价6800日元。会上，NAMCO公司总裁原口报告了公司的现状"虽然年底的销售比去年高了20%，但是仅仅靠各续作而满足各位用户是很难的，感到如果不追求全新的东西的话，仅靠产品开发是不能生存的。"并且明确提出"通过去年的结构改革任命了各个部门的总负责人，预定现在的开发组织将在未来三年里（使游戏）在质、量两方面增加一倍！"的积极的软件开发计划。

会后，发布了与任天堂公司的合作计划。两公司在去年5月合作发售软件，并且合作开发了《starfox》系列游戏。寒暄之后，任天堂的波多野专务说："纵观去年的日本销售业绩，除了《口袋妖怪》之外就没有百万大作了，真的可以称作不景气的年份。这个状况正在变得愈发严峻，因此任天堂和NAMCO感到危机已在眼前，为了实现用户们的期待，帮助创作者丰富想法，就必须超越公司的界限进行合作，《SC2》中我社的贵重财产赛尔达的登场就是本次合作对用户们的敲门砖。"

家用《魂之利刃2》的最大卖点就是各机种都有不同的原创人物出现。

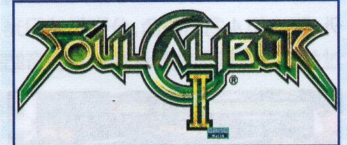
对挑空的敌人可以用弓射击的link，主武器是马斯塔剑和海里亚盾。





在GC版中，任天堂《赛尔达传说》中的link参战。他将以《大乱斗》中登场的成人形象出现，对浮空的对手射箭，对倒地的对手追加爆弹攻击。BGM将引用任天堂风格，并且有其特定的主场。

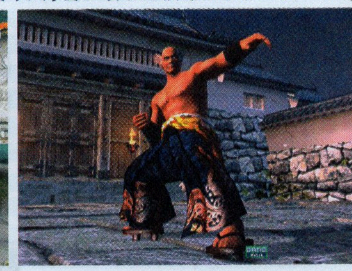




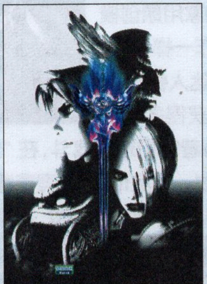
GC版的LOGO是绿色和黄色的彩图，link，卡桑德拉，御剑组合在一起，中间是魂之利刃。对战画面可以看出要比街机版纹理更加细腻。标题画面是马斯塔剑，海里亚盾以及任天堂的人物link，人设还是由魂之利刃2制作小组制作的。

以风神步法高速接近kilik的平八，看上去和《铁拳4》中一摸一样。









另一方面，PS2版上，《铁拳》系列中的三岛平八登场，并且成为系列游戏中第一个空手参战的人物，从宣传画面看有10连击。除腿技之外如何增加横斩属性，也是很值得关注的。穿着铁拳4风格服装的平八使用三岛流喧哗空手，武器就是自己的身体，加入"魂"系统之后操作系统有所变化，但基本上《铁拳4》的必杀技还是全部导入了。PS2版以黄色和蓝色的LOGO组成，由平八，拉菲尔，IVY组成，中间是地狱利刃。PS2版几乎再现街机品质，这仅是从demo上看出来的效果。

再生侠的造型，武器是像斧子一样的斗篷"阿戈尼"。







Xbox版上是在欧美知名度很高的再生侠，斗篷变成了斧子，可以在空中悬浮，并可空中攻击，这都是目前为止的系列中没有出现过的。

Xbox版的LOGO是再生侠和soul edge，塔尔母，taki的组合，用红色和黄色的彩图。

目前还不知道如何发挥Xbox的硬盘机能，从目前提供的宣传来看有解析度非常高。用斧子进行攻击的再生侠，有发着暗光的眼睛、摄人的









气息、活动就像阿斯塔罗斯（魂之利刃中的另一人物）一样。

此外，3 机种上都登场的一个新人物是“内克力特”，这个人物是家用《魂之利刃 2》的全新人物，从演示来看，是组合了全部角色的技能。攻击前不露出兵器，随着动作的变化武器也在变形，可以使用 MAXI 的一招与御剑的一招组合的连续技。





家用机新模式《武器达人模式》

《魂之利刃》系列的家用原创模式也很受好评。像前两作一样，本作也有全新的模式“武器达人模式”。在转战全世界的同时，获得各种各样的武器，并且可以装备着它们进行战斗，在“武器达人模式”中得到的武器可能也用在别的模式上。从发布来看，有拿着环形武器、剪子型武器的沃尔德，装备着匕首一样的 soul edge 的噩梦，拿着巨大铁锤的阿斯塔罗斯等。




此外，“街机模式”，“幸存者模式”，“组队战斗模式”等等也会继续保留，此外，本次发布会上还发布了各角色的演示，就像 DC 版上的各角色的演示电影一样也加入了成品里面。作品的开发度据说已经到了 70%，这是根据投资人世取山说得“发售日必定不会跳票，无论如何也到了这个程度了”所得到的。




3 机种同时发售，并且加入了原创人物的家用《魂之利刃 2》按照世取山的说法“使用电脑制作的平台构筑了《SC2》的系统，因此《SC2》可以实现全机种制霸。”，据说“是否还有隐藏人物，是否还有各机种独特的隐藏人物？”等事情也需要玩家自己去发掘。家用版和街机版的区别也体现在已有人物的一些对于街机版进化了的特殊技（未定），请大家期待我们的续报！




ARC 街机版《VR 战警 3》正式公开



已经离开我们 8 年的 VR 战警终于在今年重新回来了，SEGA 已经详细发表了 VR 战警 3 的部分细节。游戏舞台是在前作 5 年后的 VR 市，游戏中将使用新型武器[GUANDIAN2]与恶势力进行对抗。

游戏的基本系统仍然会继承前作的“敌人探知系统”，简单来说画面会自动锁定敌人的方位，游戏除了“GUANDIAN2”除了几款基本武器外，还会有一些强力武器供玩家使用，补充弹药当然还是要到画面外按一下即可。新加入的系统充满了 MATRIX 的味道。因为游戏系统首次采用了类似 NAMCO 的著名光枪游戏 TIME CRISIS 的踏板设定，但是名为“E'S'Mode”的系统实在值得向大家详细解说一下。“E'S'Mode”简单来说就是在游戏中如果玩家遇到危急情况，只要踏下踏板，那么随之就会进入这个模式，画面会变成慢动作显示，玩家更可以使用 E'S'Attack 来攻击敌人，原本需要瞬间完成的动作现在就好像 MATRIX 电影中那样，潇洒的躲过弹道然后再好好回敬敌人。游戏作为 XBOX 互换基版“Chihiro”的第一作，画面华丽，人物动作流畅，实在是本系列的一个大飞跃，街机版预定 4 月推出。









ARC 《新豪血寺一族 斗婚》画面初公开

由原 SNK 开发成员组成的新公司 NOISE 终于在他们的官方站大幅更新了街机新作“新豪血寺一族 斗婚”的情报。

新情报主要是关于游戏系统及登场角色。

系统方面，除格斗游戏常有的 2 段跳，防御崩坏，空中投技，DASH 攻击及 DASH 必杀外，还有类似侍魂的怒爆发，STRESS SHOT 及类似超杀的一发奥义。登场人物方面除了系列以前就有的豪血寺梅，陈念等人气角色 11 人外，再追加 4 名新角色，分别是城门光，九户文太郎，九户真太郎及 Orofu，不过关于这些新角色的详细资料官方站并没有公布。




文 & 责编 / 夜露死苦

特别报道 北京 VF4大赛纪实

序

时值寒风凛冽之际，众编正辗转反侧于工作案台倍受煎熬之日，死党 JET 带来的一道"VF4 赛事"的消息象冲出了黑暗的黎明一般，使活力再次充满我们体内。当下让 JET 替我、晶和葵双叶报了名先并各自加紧手里的工作，以保不错过这样难得的锻炼机会……

于是在 1 月 13 日 11:30am，我和 JET 先行来到位于东单大华影院的摩登时代酒吧前，尽管看







上去很冷清的样子，不过一走入酒吧的门口就隐约听到有 VF4 的音乐声从里面传出。绕过酒吧 LOGO 处的拐角，便突现人头涌动，VF4 的影像也被投射到前方舞台上，有玩家在上面做着一些调整，现场气氛甚是热闹。



赛前 & 花絮

除去一些圈内的知名人士外，一些平日相知相识的玩家也可以在这里遇到。比如说……「山西茶话会」组中的中将"梦遗"和大将"能吃吗？"两位就曾经与我们有过数面之缘，而且更和"能吃吗?"的结成晶切磋过武艺，但遗憾的是，未能与梦遗的雷飞一战……因为之前就从"能吃吗？"的口中得知梦遗的"北京第一飞"了。因此在开赛之前便已是十分地期待 ing……

到 12:11 分，大赛的名次表已经大致列出，我们「セガガガ」组的对手还未出现，于是葵双叶便一直坐在一个阴暗的角落里双手合十、紧闭双眼



图注：图中自左起第二位就是传闻中的"北京第一飞"，第三位则是「山西茶话会」组中的大将"能吃吗?"。看图中梦遗大师一副大彻大悟的神情，已然是"跳出三界外，身在五行中"了，出家人不持杀戒，善哉、善哉……

虔诚地祈祷他们在路上遇到新来的小 MM 之类的去到别的什么地方总之就不要是这里……不过孩童的梦想总是要破灭的，12:19 分当我们的对手——「无意识流」的名字出现在赛程表上后，一个天真无邪的意念在这昏暗的灯光中发出了一声微弱的惨叫后很艰难地死去了……

在赛前曾引起大家注意的就是「无限再动·改」小组，因为该组拥有本次唯一参赛的女选手——水奈麻衣。因此我和晶特地找到她以及与她一同参赛的男友同时也是该组的中将 KAMIU 作了一个简单采访：

夜露：你就是本次唯一参赛的女选手吗?

MM：不是呀……

夜露：……?

（晶：拜托你不要一看见 PLMM 就找机会过去搭讪好不好，你不怕挨雷劈呀……?咱们要找的人似乎坐在和这里相反的方向耶－_－#)

1 分钟后，我们终于找到了水奈麻衣。

夜露：你好，你就是本次大赛唯一的女选手吗?

水奈：没错。

夜露：你身边的这位帅哥一定是你的男朋友了?

水奈：没错。

夜露：……那个，请问你这次参赛使用的人物是谁?

水奈：没错。

夜露：……那……（晶语：那你个头！用粘贴复制充页数这种卑劣手段你也使得出来……）

夜露：OK，咱们让刚才的情景再现一下。

夜露：……那个，请问你这次参赛使用的人物是谁?

水奈：是 Sarah。

夜露：有多长时间了?

KAMIU：她玩的时间并不长，我们是在赛前特训了一周。

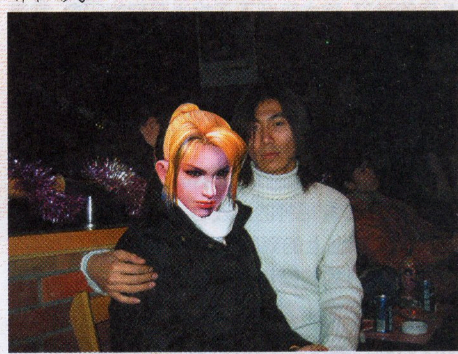
夜露：原来如此，那 KAMIU 你这次使用的是什么角色呢?

KAMIU：结城晶。

夜露：对这次比赛有信心吗?

KAMIU：当然了，我想我们会击败对手的 :)

尽管我们还想再作进一步的采访，但比赛已经开始在即，于是我和晶只有在心中默默祝福他们可以取得好成绩了。临别前，我们留下了水奈麻衣和 KAMIU 恩恩爱爱的 HOT 写真一张，但由于水奈本人要求，我们在此将图片稍做了处理，保持其神秘形象。



选拔赛

12:50 分，比赛的第一场战斗拉开了帷幕，由「BT4 人组」对「无限再动·改」。但两者实力有相当的差距这是显而易见的，特别是水奈麻衣遇上的对手"BIG MONSTER"，这时大家还不知道就是他在最后击败了名将二跑使得「BT4 人组」折下了本次大赛的桂冠，不过出于礼貌 BIG MONSTER 还是让水奈麻衣胜了一局的说……之后虽然 KAMIU 也败下阵来，但我想，在这里胜负并不是最重要的。

之后另一场使我期待的比赛就是「山西茶话会」vs「FOXHUND」了，梦遗的雷飞果然不负众望轻松取得了胜利，而且其使用雷飞的熟练和鬼祟程度一致赢得了全场的掌声。

接下来的第六场比赛就是我们「セガガガ」出场了，不过这个我想就不用说了吧……（晶、葵双叶 &JET：你还有脸说!？亏你还是我们的大将

呢!!玩成这样,和没玩有什么区别!好好的游戏让你给玩砸了……卑……)

夜露:孤延落、修罗霸王肃华山、贴身双勾手!……

夜露:OK,现在周围清静一些了……咱们继续。

我们「セガガガ」小组最终由于实力不足没能出线,尽管有导致当场血溅白练、今年六月飞雪、北京大旱三年的可能性,但……我们的确是输了T_T

经过了激烈的抉拔,「BT4人组」、「极意派」、「山西茶话会」、「红色军团」、「新手乐园」、「无意识流」、「饭队」、「鸣月组」、「北京不会」、「临时特工」、「霸王会馆」、「ACK」出线,进入12强。

第二轮比赛刚刚开始就已经是精彩迭迭。「BT4人组」的前锋ZKF和副将BIG MONSTER自此时开始便是一路所向披靡,而「极意派」的前锋"大列"一人更将「山西茶话会」全员挑落马下,实在是令人大跌眼镜。其中梦遗和"能吃吗?"个人感觉败得稍微可惜一些,但擂台上的人生是残酷的……而梦遗手下使用的雷飞则再次赢得全场的掌声,特别是一次用"箭疾步"攻大列起身的一套连招时机掌握得十分到位,估计也有过上百次的练习了……

进行到中盘的时候,「红色军团」的中将大跑将整个赛场的气氛掀至了一个新的高潮,因为他的Jeffry使得实在是……实在是很X,而且他的防守真的有些达到了"不动如山"的境界,再加上N鬼的进攻,给大家留下了相当深刻的印象,掌声不断。

经过了更为激烈的抉拔,「BT4人组」、「极意派」、「红色军团」、「饭队」、「鸣月组」、「北京不会」出线,进入6强。

终于,在台上的那台可怜的PS2饱受了无数手柄、记忆卡和摇杆的摧残后,逐渐迎来了解放的曙光。而舞台上的对局也同样逐渐进入白热化。「BT4人组」的前锋和副将越战越勇,渐入无人之境;「红色军团」的副将大跑则是一人将「极意派」的三员主力拿下,此时赛场里大跑的人气已飙升至顶点,同性们都为之兴奋雀跃,而女孩们更是为之感动哭泣……(葵双叶:喂、喂,夜露你又喝多了吧?)到了半决赛最后一场「鸣月组」vs「饭队」的时候,之前实力一直没有正常发挥的「鸣月组」前锋"月下醉仙"终于发威,独自一人将「饭队」的全部选手归还虚无……善哉……善哉……

决赛

就这样,经过了超激烈的抉拔决战的时刻来到了。舞台上已经是火药味儿十足,进入决赛的诸位选手们都在台下摩着手柄擦着摇杆……(JET:拜托你别文盲了好不好?那叫摩拳擦掌。)咳、咳,总之差不多是这样啦。奏起决赛序章的是「BT4人组」的前锋ZKF和「红色军团」的前锋亚栋,而ZKF第一局完胜的战绩仿佛是预示着他之后的勇猛战绩……「鸣月组」的前锋月下醉仙和副将Heat也被他如入无人之境地一般切落,月下醉仙还没有来得及进入节奏就已经落败,而Heat却因为上段过于固守被ZKF使用的WOLF一记「Low Sway Tackle」击中N次,实在是残念得很。

就在ZKF气势如虹的时候,主持人Silence趁此和他作了一个小小的谈话,当ZKF充满杀气地说出:"人挡杀人!佛挡杀佛!"的时候,全场不禁哗然,但我想以ZKF的气势使用WOLF真的是很相衬。然而命运总是弄人的,当大跑上台后,胜利女神似乎暂时踱到了「红色军团」一方。

同样是以优秀的防守,大跑很轻易地就取下了头一局,之后大跑乘胜追击连拿两局,在ZKF气势正旺之际取得这样的战绩心理素质可以算是优秀了。就这样,大跑又一次使自己的人气在场内突破沸腾。只不过后来我一直在思考一件事,ZKF说过"人挡杀人!佛挡杀佛!"如果这样的话,大跑不是佛这一点我还是很明了的,但难道……大跑他也不是……那他的正体究竟是什么呢?

后面「鸣月组」的中将"黑猫警长"好象也受到了ZKF的鼓舞一般,把舜帝使得甚是疯狂,但最终大跑还是以一记下轻拳险胜。之后……一个掌握赛事命运的人登场了,尽管此时大家还都浑然不知,那个人就是「BT4人组」的副将BIG MONSTER。先是3:2赢了大跑,这时我听到场中有不少人是在为大跑惋惜的。

在BIG MONSTER与「鸣月组」的大将二跑交手之前,主持人同样和他作了一个简短的谈话。我是从这里才得知二跑名字的来自他总是往街机厅跑这个原因……当提起之前落败的大跑时,二跑一字一顿地说道:"我必须报仇!"伴随此言,霎时间舞台上狂风骤起,坐在前排的人更被锐利的杀气刺得皮肤隐隐作痛。

于是至关「鸣月组」名次与否的一战开始了。第一局二跑打得很稳,大将风度尽显,轻易取胜。第二BIG MONSTER一改以往作战风格扳回一局,但第三局二跑凭借牢固的防守再次领先一局,只是第四局BIG MONSTER在空血的情况下开动了可怖的疯狂力量又扳回一局……至此,似乎已经没有人可以拦得住现在BIG MONSTER手下的陈洛了。终于,在最后一局二跑JACKY的稳重以比较悬殊的差距败给了BIG MONSTER陈洛的疯狂,「鸣月组」屈居季军。

胜负此时已然很明显了,因为「BT4人组」一方的中将VV和大将鹰岚还没有出场。面对如此这般的陈洛,「红色军团」的大将白濑也无力回天,位居本次大赛的亚军。

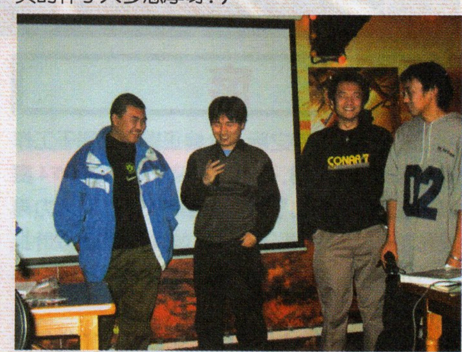
赛后&花絮



图注:自右起第一位就是二跑了,其实这次比赛我个人感觉他可以发挥地更好的,期待在下次的比赛中看到他真正的实力。

不例外的,在颁奖时各队还是会有一个简短发言的,代表「鸣月组」发言的是Heat君,他献给「BT4人组」的话就是:"请你们继续BT吧!"(哇~~~总感觉怨恨好深的样子……)

代表「红色军团」小组发言的是大跑君,性格感觉有些内向的说,只是给大家留下了一句:"希望再有机会切磋。"另外,我发现「红色军团」成员的样子大多憨厚呀:)

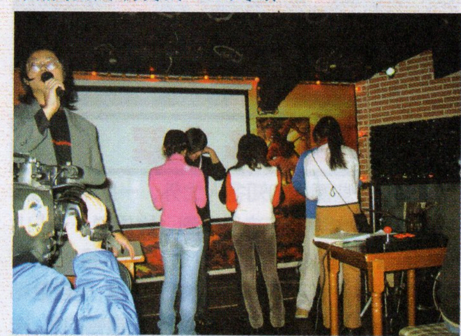


图注:自左起第二位就是大跑了,是当天场内人气最高的人物之一。

最后就是「BT4人组」上台领奖了,而队中的大将鹰岚没有在最初登场,据主持人说他现在正领取一份特殊的奖品ing...尽管有二跑言"冠军历来是遭人唾弃的"但我想站在台上的各位还是承受得起的……

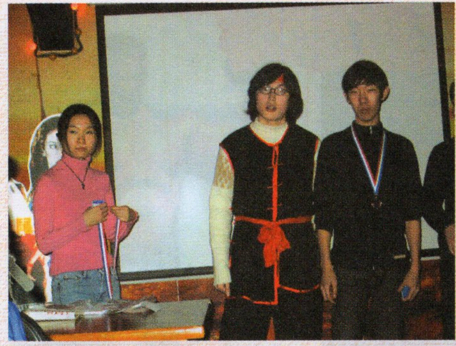


图注:自左起第一位就是疯狂的BIG MONSTER,而第二位则是威猛无双的ZKF,「BT4人组」果然集结了优秀的BT人才呀^0^



图注:颁奖时可是由几位"领导"亲自上台的哦。

身着结城晶道服的鹰岚是在最后才出场的,自然那就是本次大赛优胜队获得的第一件特殊奖品了,第二件特殊奖品是一块百连胜的结城武馆招牌。

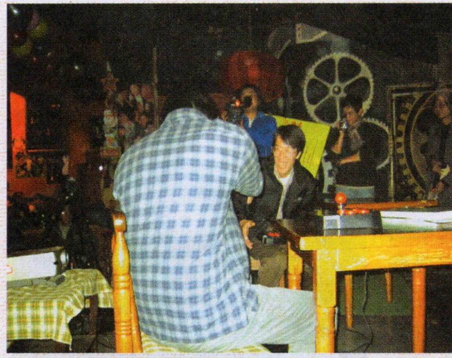




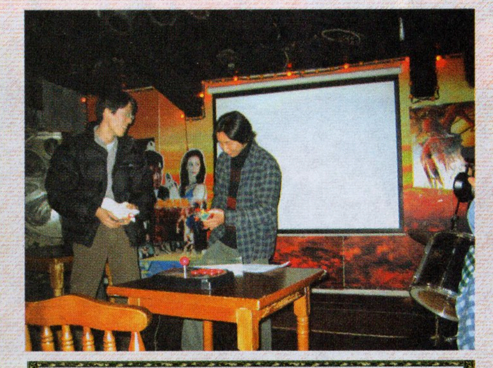




图注：鹰岗被要求做出结城晶的招牌技——修罗霸王靠华山，图中是他提出要二跑作靶子时露出的灿烂笑容。



图注：在正式颁奖之前，由全场一致选出的表现优秀选手"不会丸"和"大列"做了表演赛，并得到特殊的纪念品。（左：不会丸 右：大列）



ENDING

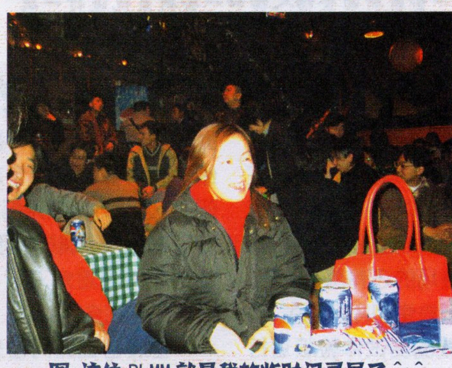
在大家的欢笑和"新春快乐"的祝福声中，比赛落下了帷幕，一幅幅精彩的瞬间我想都会留在各自的心中吧……不过凡是看过日本对战录像的朋友们都会发现我们目前的水平和那边还是相差甚远的，尽管由于各种条件的限制我国玩家不能象日本玩家那样拥有周围方便而有利的大环境，但我们也是在成长着的，也是在为我们心中的信念而执著着的……我在内心中十分渴望在某一天能有一场中日玩家共同参与的大赛出现，期待着能亲眼看到キャサ夫、大须晶、ちび太等一类超高手的对局……也许对现在来说还是个梦想，但当我看到赛场里那些执著的人们时，我感觉这很有可能就是在将来的某一天会发生的事。

因为……

VF 的精髓是无止尽的，VF 的精神是不朽的。

MM Little Show



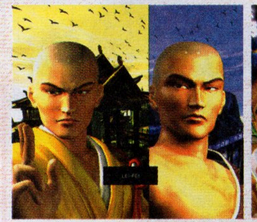


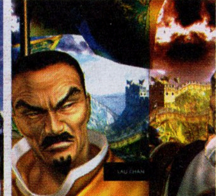
图：这位 PLMM 就是我的临时记录员了 ^o^

2003 年北京 VF4 组队争霸赛—赛程记录表









半决赛

一. BT 四人组 vs 北京不会

BT 四人组 先锋 ZKF 3:0 北京不会 先锋 逛街
BT 四人组 先锋 ZKF 1:3 北京不会 副将 马拉多纳

北京不会 副将 马拉多拉 1:3 BT 四人组 副将 Big Monster
BT 四人组 副将 Big Monster 3:0 北京不会 中将 大切
BT 四人组 副将 Big Monster 3:1 北京不会 大将 币王
BT 四人组 4:1 进入决赛

二. 极意派 vs 红色军团

极意派 先锋 silence 0:3 红色军团 先锋 亚栋
红色军团 先锋 亚栋 0:3 极意派 副将 笑面
极意派 副将 笑面 2:3 红色军团 副将 大跑
红色军团 副将 大跑 3:1 极意派 中将 大列
红色军团 副将 大跑 3:1 极意派 大将 RYS
红色军团 4:1 进入决赛

三. 饭队 vs 鸣月组

饭队 先锋 12 点 0:3 鸣月组 先锋 FIRELIU
鸣月组 先锋 FIRELIU 3:1 饭队 副将 黯然销魂饭
鸣月组 先锋 FIRELIU 3:2 饭队 中将 再挑战
鸣月组 先锋 FIRELIU 3:0 饭队 大将 EKEN
饭队 4:0 进入决赛
三强战队：BT 四人组、红色军团、鸣月组

决赛

1. BT 四人组 先锋 ZKF 3:0 红色军团 先锋 亚栋
2. BT 四人组 先锋 ZKF 3:0 鸣月组 先锋 FIRELIU
3. BT 四人组 先锋 ZKF 3:2 红色军团 副将 7 号
4. BT 四人组 先锋 ZKF 3:0 鸣月组 副将 Heat
5. BT 四人组 先锋 ZKF 0:3 红色军团 中将 大跑
6. 红色军团 中将 大跑 3:2 鸣月组 中将 黑猫警长
7. 红色军团 中将 大跑 2:3 BT 四人组 副将 Big monster
8. BT 四人组 副将 Big monster 3:2 鸣月组 大将 akira8l

本届大赛季军：鸣月组
本届大赛亚军：红色军团
本届大赛冠军：BT 四人组

2003年3月"VF4"的最大进化版即将登上PS2的舞台！

至高的格斗游戏将在3月13日再次降临在这个世界上！

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

PS2 | 发售日：2003年3月 | 厂商：SEGA | 类型：3D对战格斗 | 媒体：DVD-COM

布拉德·巴恩斯

格斗技巧：拳击技术
出生：意大利
血型：B型
身高：178cm
体重：88kg

已经在PS2主机上销售量达到50万张的经典格斗游戏"VF4"是所有热爱动作游戏的玩家的志爱，相信现在已经没有哪款格斗类游戏能与之抗衡了。而在前些时候这款"VF4"的进化版刚在日本各地推出就受到所有格斗游戏爱好者的争先试玩，可见他在所有日本游戏人民中占有多么巨大的地位。现在它又即将在这个崭新的年头登上家用机市场，使全世界更多的游戏爱好者能亲自操纵游戏中的人物进行战斗，对于我们来说这是一个多么大的喜讯啊，相信不用我说就已经非常明朗了。现在我们只能用静静的心情来期待它发售的那一天了，3月"VF4进化版"就会出现在我们面前了，在这之前对于游戏里的一些崭新的登场人物和一些新系统进行一次简单的介绍。

充满崭新，这就是进化版的威力所在！

与前作"VF4"相比，本作可以说是一部全新作品，而且在街机进化版推出的那一刻起就已经完全超过了其前一部作品，成为了绝对的注目焦点。现在绝大多数的游戏者都对于这款进化版称赞不已，此时的它绝对是拥有最高人气的对战作品了。这部进化版与前作相比拥有多个追加，其中包括新人物的登场和新技能的追加还有画面效果的提升等等许多。相信这次的游戏一经发售就会引起另一场不小的新格斗浪潮。登上PS2主机的新作品会令你体会到新要素的满载感觉。当你一但拥有了这种奇妙感觉的时候，就是你真正爱上这部游戏的时候，你将对于这种对于游戏的感情，永远不能割舍。但是相信所有真正喜爱这款游戏的人不会因为游戏而放弃生活吧。

对于PS2版的"VF4进化版"发表会中制作者的直接访问！！

在完成度已经非常高的时候，举行这次PS2版的发表会，相信最为满足的就是片桐（左）和片冈（右）两位先生。

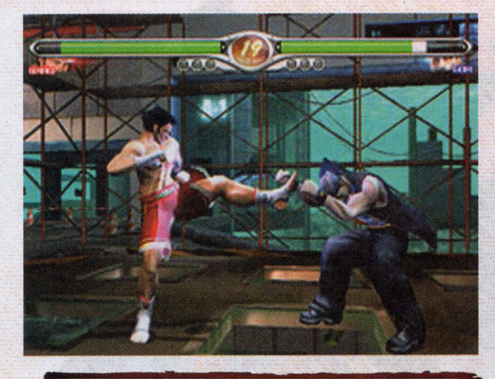
在去年12月3日，日本东京举行了SEGA战略发表会，在会上出现了即将要在今年发表的PS2版"VF4进化"的身影。同时，在会场的还有两位SEGA公司的片桐先生和片冈先生，他们对于游戏的测试体验版进行了详细的讲解，其中包括新添加的人物角色和游戏中各种人物的新招数的追加。

之后的12月9日在全国的游戏介绍展示中也有参加，在会上他们将游戏的各种新设定继续进行讲解和接受个方面的访问。在游戏对应专用摇杆方面现在还在进一步调整阶段，相信最新的版本一定会对于PS2版的一切配件完全对应。

在展台上的两位先生面对记者的访问都表示出极其满意的神情，尤其是片桐先生，在整个会场上都以满脸笑容来对待，相信他们是对于这款游戏拥有最大的信心吧。

两位制作者虽然已经是展露出非常满意的表情，但是当被问及到制作时的艰辛时依然是表示当时真的是比较辛苦的，不过看到今天这个场面也觉得是比较值得的。

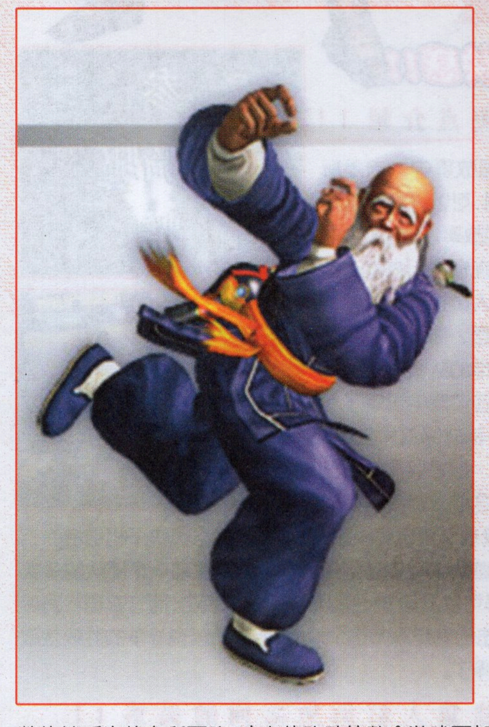






指向全国大会制霸的热情再度燃烧!!

在 PS2 版的"VF4 进化版"中将加入全国大会制霸制度,你可以在假想的店铺中穿行,进行挑战。可以同时有 500 人以上进行对战,最终杀出重围夺得全国冠军,实现称霸全国的目标。







使用格斗技巧:柔道术。出生地:日本。血型:AB 型
身高:176cm。体重:66kg。三围:105/79/85。

新登场的人物,拳击手和柔道家的新加入!!

布拉德·巴恩斯(BRAD BURNS):使用非常厉害的拳击技巧就是他用来战斗的主体,通过多种连续的攻击技将敌人击倒。他所使用的拳法破坏力超群而且是可压制敌人攻击的打击技。他自身最大的特点就是利用灵活的身体来形成的特殊移动方式,这种移动方式可以很好的回避敌方与以的攻击,并能很好的抓住空隙进行反击,将对手击翻在地。

日守 刚(GOH HINOGAMI):此人使用投技巧极为强硬的柔道术。他所使用的柔道术可以说是投技最多的一种武功,令人几乎是想不到的出奇。他使用的柔道技巧不光在攻击方面有非常出色丰富的表现,而且在防守方面也是很优秀的,可以说从他手中使用出的招数以被他以最高能力的发挥出来了。一方面是打击技以全部的短快来进行,而另一方面在近身格斗中使用强力的战术。

这两个新人物都拥有自己独特的格斗技巧,可以说是拥有不同性格的两员虎将,其实力完全不比以前登场的人员差,要认真使用。

崭新的攻击技将大量增加!!

在这次的新作中将出现很多崭新的攻击技巧,而以前的也将予以保留。这次新加入的技巧总共有 350 多个,有些招数的性质也将有所更改,这次的改动使整个游戏更加丰富多采,真可以说是十人十色啊。

在游戏中由于添加了大量的攻击技巧,所以对于那些初次接触本游戏的人们也做了一项新改动,那就是在前作中受到极大好评的"对战联系模式"增加了新系统。这个新系统就是在各位练习招式的时候,有了一个参照的对象,每当你选择了新的课题进行磨练时,就会在你的对面出现一个相同的人给你进行示范,这将在练习中带给你莫大的帮助。





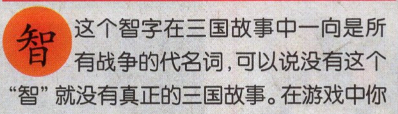




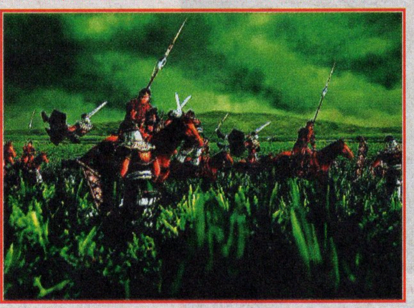




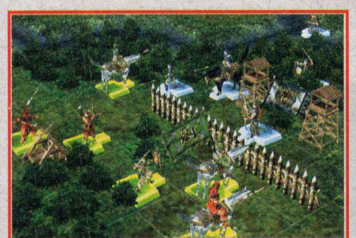
PS2	发售日:2003年春	类型:SLG
	厂商:光荣	媒体:DVD-COM



战乱时间的中国大陆，记载着许多精彩故事，这就是推动时代前进的动力，使用计谋成为整个大陆的霸者传说!!

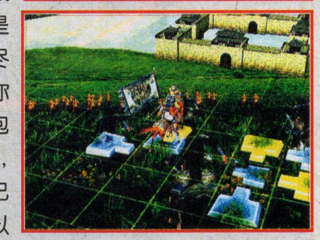


这次将要登上这座历史游戏舞台的就是这部"三国志战记2"。在那个腥风血雨的战场上，你将担任军师的工作，指挥你的精良部队向你的敌人发动进攻扩大自身的势力范围，最终成为全大陆中的霸主统一天下。在游戏中操纵部队的爽快感是以往作品的两倍，相信一定会令所有三国迷们爱不释手的。这部作品是光荣公司继"三国志"和"真*三国无双"后的第三部利用三国历史故事制作出来的游戏，由于三国这个系列受到广大游戏爱好者好评，所以光荣公司准备将"三国"这一系列继续制作下去。





游戏画面的变更点介绍!!



智 这个智字在三国故事中一向是所有战争的代名词，可以说没有这个"智"就没有真正的三国故事。在游戏中你将通过各种战略战法的连锁使用来攻占敌人的城池而减少我方的人员损伤。这就是游戏带给我们的智力难题，你一定要用尽所有的智慧来战略部署你的队伍，要不你就会被打的非常狼狈。在游戏中设定了包括"突击""伏兵"等各种战略战术技能，可供在游戏战斗中使用，但是要靠你自己在战斗中磨练而得到。这些战略战法可以进行连锁使用，这使游戏战斗更添爽快感，这种将战术与爽快干相结合的战记故事就要登场了。在游戏中你要达到一定条件才能发动一个部队的多次连锁战术，在前作中最多可以发动10个的大连锁战术攻击，而这次也将有所增长。掌握这些连锁攻击的就是军师这个角色，所以可以说战争的胜败就取决于你的战术部署的选择了。

故事的色彩将注重人们历史之间的关系!!

戰 生活在这个战乱时代中的各位武将的命运都会根据历史故事本身的进程进行展开。在前部作品中制作人员们已经进行了大量的并且精细的历史考证，并进行了大胆的推测，制作出了一部又付历史意义又表显的极为顽固的"三国志"作品，相信是给所有游戏爱好者们一定印象的。在本次的新作中这种精彩又美丽的故事还将发出它那耀眼的光芒，从而吸引众多游戏爱好者的目光。



拥有无数多彩的战略战术!!

武 武将所持有的战法种类已经比前作中增加了数倍，并且还有更多的新要素进行追加。在前作中你将通过漫长的战斗来修得新的战法，这样才能在以后的战斗中使用。而新游戏将采取在战斗中获得"技巧值"，然后到任何一个城市的战法训练所去学习任何一个战法，这比前作的自由度又提高不少，可以培育出更加厉害的武将。

创造球会3

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

PS2	发售日：2003年3月	类型：育成
	厂商：SEGA	媒体：DVD-COM





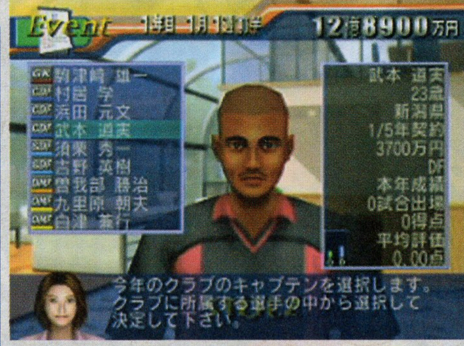
育成足球游戏类最新的作品即将登场！！

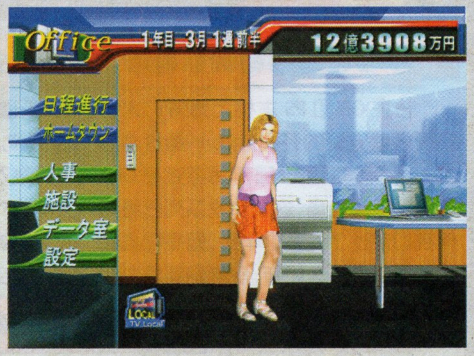




在全国中已经有将近100万人感受过这款游戏带给我们的快乐和刺激，在这个由你亲自培养并指挥的赛场上将会有多少艰辛历程写下的篇章到处飘荡，相信这就是能给所有喜爱这款游戏的玩家唯一的概括，但这也是本款游戏最终要带给我们的深刻含义，利用自己的辛勤汗水和深远的眼光使你所创造出来的球队一步步登上全国冠军的宝座，不知你是否已经达到过这个位置，但凡是接触过这作游戏的人都会向着目标奋勇前进的。这一系列游戏所带给我们的乐趣从它的第一弹就已经完全展现了，这次将要登场的最新作品也不会令大家失望的。







最新的情报多姿多彩是众人注目的焦点！！





自己组织球队进行各种经营活动再召集全国中最好的选手，自己设定比赛日程和队伍的练习使队员的实力提高，这就是这款创业足球系列所要带给我们游戏内容，一切的成功都要靠自己的不断努力才能达成，游戏所要描写的真正含义也展现在我们面前。除此之外它所能描写的就是我们心中对于一个足球梦想的实现。这个系列作品预定在今年春天进行正式发售，前一部作品“创业足球2”已经是1997年发售的了，这个后续游戏已经让我们等待了许久了。在这次的游戏中有了一个更新的追加，最为突出的就是练习模式的系统增强和比赛时的战术改变，而最为一目了然的就是游戏中新设定的美女秘书，不光人长的成熟美丽，而且在工作上也是非常能干的一位小姐，有了她的帮助，你将在游戏中更为轻松的处理许多烦琐之事。拥有了这些新的游戏要素相信可以令所有创造足球的人们更为愉快的进行游戏，是否真的令所有人快乐，就要看这部游戏了。

疲劳自动修养系统



选手在正式比赛前的练习时间里都会尽力的去提高自己，但是疲劳也会积攒，如果太多就会影响正式比赛的效果，所以选手必须达到充分的休息。不过在这个时候所有操作者都会疏忽，所以游戏制作者设定了一个自动修养的系统，只要是你的队员疲劳积攒的一定数量就会自动进行修养，是一个非常有用的设定。





▶在正式比赛开始之前，你一定要先将你状态最佳的球员调配上场，这样才能保证最佳阵容。

小野伸二出演的游戏人物示范已经结束！！



在这次的“创业足球3”里，添加了许多新的角色，而在这次世界杯上最为活跃的日本选手“小野伸二”先生也被设定成游戏角色。在游戏中依然会符合他的长处进行比赛，所以在一些比赛中他还是会有极大的用处的，一定要好好使用才是。至此“小野伸二”先生也已登上游戏这块舞台。

勇者斗恶龙怪兽篇 探险之心

今次探险即将展开!

GBA	发售日:未定	类型:RPG
	厂商:艾尼克斯	媒体:卡带

率领着探险的商队向着"传说的大陆"进行大冒险!!

曾在GB和PS主机上博得广大游戏爱好者宠爱的经典游戏"勇者斗恶龙"系列的最新一部作品将要在GBA主机上隆重登场,这款游戏系列已经陪伴我们走过了许多个年头,但是它直到现在依然是历久如新,使所有喜爱游戏的人只要是接触过它都不能抵抗它的魅力,从此深深的对它迷恋。这次的冒险故事将进入一片新的世界,一群年轻的勇士向着"传说的大陆"进发,准备展开一次更加英勇的大冒险。对于这次新的冒险,就让我在这里向大家简单介绍。

到底是什么样的大陆令这些年轻的主人公们着迷呢?

"勇者斗恶龙"这个系列可以说是一款加入了育成和冒险的经典RPG游戏。这次的主人公便是在"勇者斗恶龙VII~艾德的战士们"中登场的古拉艾斯塔都国的王子科布亚。在本作中是他正处于少年时代,对于其他世界的大陆非常的着迷,很想自己亲身去进行冒险,在一次偶然的机会下他打听到遥远的大陆上有一座冒险潭,所以立即决定动身进行探险。在这次冒险中将会有许多伙伴加入,再配合着变身"转生"等新设定一定会让游戏更添色彩。

你的护卫伙伴队伍势力会慢慢增大

在前作中你必须将敌人击倒后才能说服其加入你的战斗阵营,同时配合各种转生来进行游戏的冒险。而在本作中已经会有许多有职业的人加入你的队伍。他们会根据自身的职业拥有相应的特技与专署攻击,当战斗发生的时候,他们会利用自己的独特攻击,给敌人一次沉重的打击。在这个危险的大陆中旅行非常需要这种朋友的帮助,一旦你被敌人突袭,就有足够的实力与直对抗,而且也可以掩护你不受伤害。

古拉艾斯塔都国的王子

科布亚·迪肯

在"勇者斗恶龙VII~艾德的战士们"中登场的古拉艾斯塔都国的王子科布亚幼年时代。某日,他得知一个充满谜的奇异世界,并为这块大陆所着迷,最终决定前往进行探险。

今回の冒険の主人公

伙伴 不同职业的朋友将陆续加入你的阵营!!

在本作中添加了众多职业角色,并且各有不同,相信是你在这个神秘大陆中冒险的得力帮手。



贤者? 战士? 舞蹈家? 僧侣? 盗贼? 魔物领导者? 魔法使? 拳法家? 吟游诗人? 占卜师? 测量士?

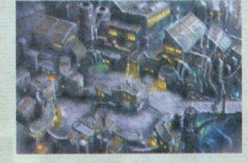
传说的大陆玛朴

只拥有3台马车的旅行,探究传说的大陆!! 这次的冒险你最多可以拥有3辆马车,从而编成你冒险的阵营,这样才能在"传说的大陆"上开始真正的冒险之旅。马车的加入同样也是有条件的,你要到教会专属的店面去购得,在这里将会有非常多的设施装备,全部是到各地进行收购的,其中也会有非常名贵的物品,当然价格就会偏高了,不过实用又便宜的装备也是非常多的。有了这么多的好东西,相信你的这次"传说大陆"的旅行一定会更加充满乐趣与刺激的。还有,你来到这里的最终目的并不只是简单的冒险,而要揭开这大陆的谜。



妖精战士4 Arc the Lad 精灵的黄昏

アークザラッド 精霊の黄昏



PS2	发售日:2003年3月	厂商:SCEJ
	类型:RPG	媒体:DVD-COM

1000年后的世界与魔族的对抗已出现新话题，妖精战士依然在天空中飞翔!

在上次的情报发表中已经将这款游戏的一些基本情况向大家展现了，但是由于这一系列游戏前几部作品的知名程度已经是非常之高，而且众多的游戏爱好者对于这款游戏的期待度又非常之高，所以我们决定将这部新作的一切最新情报向大家立刻进行报道，好让广大的这一系列忠实拥护者在游戏发售之前能更深刻的了解游戏真正的内容，相信一定会使所有喜爱游戏的人们更加期待这部作品的发售。那么我们就立刻进入这个人类与妖精的战争世界吧。



被封印的超远古机器人登场!

超远古最强最恶毒的人型机器人。从外表看虽然是一付小女孩的装饰与样貌，但是她拥有可以看穿他人内心感情世界的能力，而自己却没有任何感情可言。对于此人的了解与性格无人知晓，是一个摸不清的角色。不知道她在远古生存的原因是什么?

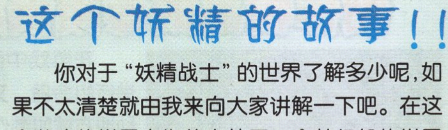
佩佩多





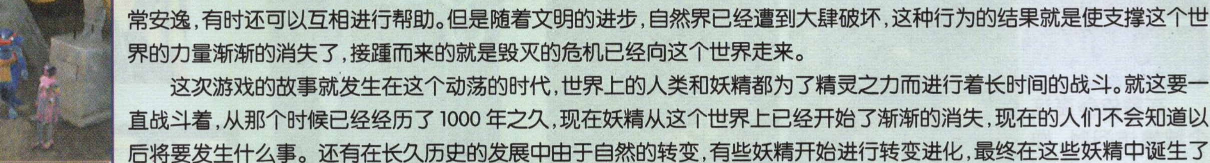






漫长的时间造就了这个妖精的故事!!

你对于"妖精战士"的世界了解多少呢，如果不太清楚就由我来向大家讲解一下吧。在这个游戏的世界中你将身处于一个梦幻般的世界中，这里已经不是我们一般人类所能了解到的景象了，这里到处是优美的景色，并且在万物中都寄宿这一种神奇的小生命，那就是"精灵"。在遥远的过去精灵与人类是在同一个世界中和平共处的，各自的生活也非常安逸，有时还可以互相进行帮助。但是随着文明的进步，自然界已经遭到大肆破坏，这种行为的结果就是使支撑这个世界的力量渐渐的消失了，接踵而来的就是毁灭的危机已经向这个世界走来。



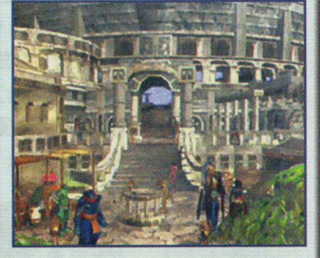
这次游戏的故事就发生在这个动荡的时代，世界上的人类和妖精都为了精灵之力而进行着长时间的战斗。就这要一直战斗着，从那个时候已经经历了1000年之久，现在妖精从这个世界上已经开始了渐渐的消失，现在的人们不会知道以后将要发生什么事。还有在长久历史的发展中由于自然的转变，有些妖精开始进行转变进化，最终在这些妖精中诞生了一种拥有高智慧的生物，从此"魔族"就出现在这片大陆上了。他们拥有极为优秀的力量素质，其次就是对于领土扩大有极高的欲望。现在人类与魔族已经无法进行和睦相处了，只能用简单的几个条约来划分两方，但是在警戒线周围还是会经常会产生一些小战争。这种状况将继续下去吗?

充满魅力的多彩飞空艇将在这里初次公开!!

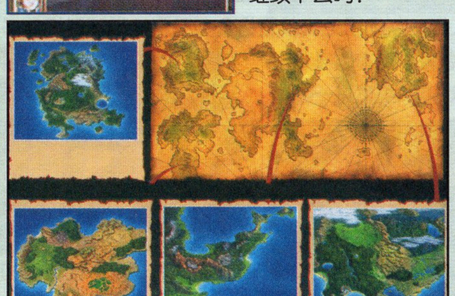


在游戏中人类与魔族的战争对立将产生两股势力，并且这两个势力的主人公在游戏中可以进行自由互换，这一系统可是在这款新作中新采用的，相信是一个不错的系统吧。而这次我们将要介绍的并不是这一新系统而是新登场的两架多彩的飞空艇，在这里将对于飞空艇的一切详细数据进行报道。本次登场的两架飞空艇一艘是游戏中第三势力德鲁斯巴卢多军所属的战舰乌拉诺斯号，另一艘是海贼团首领夏姆森操纵的菲欧娜号。这两艘舰艇都是拥有极高战斗力并且是拥有高势力的飞空艇。









妖精大陆

现在大家看到的就是这个妖精世界中的整个大陆版图，我们的战斗就是从这个地方开始的，经过这1000年的漫长变化，已经满是伤痕。



星海传说3 特报

PS2	发售日:2003年2月	厂商:ENIX
	类型:RPG	媒体:DVD-COM

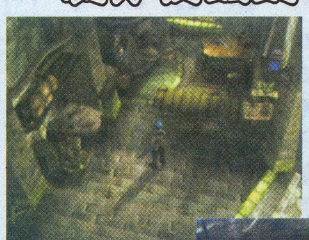


在上期的报道中我们已经将这部游戏的一些新登场人物和新要素向大家作了一个简单的介绍，这次我将再次延续上次的报道，将这段日子里所公布的新情报进行最快的报道。

新的公布的游戏内容令人惊讶!!

本次的新情报并非是强大的战斗，也不是最新公布的国家与领主。这次要向大家展现的是游戏中一项极附挑战的工作，而且在这里的任务也非常有趣。你现在已经非常想知道这究竟是什么了吧，那就随我的介绍来一起参观这个新的场所。

制作物品的专用设施登场!



在游戏中你可以看到将多种物品进行组合后，又生出一种新的物品，这种地方就叫制作工房。我们本次就要这个工房设备进发了。在这里会有很多的职业工人的参与，而最终决定是否能制作这个物品的则是职业人格鲁多。





介绍1:拥有巨大组织的职业人格鲁多

在雷依多克这个城镇访问时，你将会来到一个物品制作的工房，在这里选择一名职业工人然后进行登录，让他成为你的制作者一员，为你进行开发制作物品。但是你先要得到工房管理者格鲁多的许可，之后你就要了解整个工作的说明，以便能更好的完成物品的制作。其实这个组织是通过劳动者的组合工作来对国家的工人进行援助，同时对于开发品进行开发制作的场所。里面包括各种形形色色的人物，而且各有个的特长，会对你有很大的帮助。格鲁多位于工房中心机能的管理室，他不光对于发明品进行管理还对发明品的商业化市场流通等一些事情进行着管理。



介绍2:有趣的制作生活

刚到格鲁多工房的时候，由于是新手所以就会就给你一些轻便工作，开始你会担任接待小姐兼秘书兼联络员的工作，与你相处的就是格鲁多工房的掌管者格鲁多马斯塔先生。你们的生活将非常丰富多采富有乐趣性，在游戏中你虽然是一名小职员，但是调皮任性的你却总是令格鲁多马斯塔先生没有办法，可以说真是一个欢乐又无奈的相处。





在游戏中少女的表情设定变化极多，所有的表现都能衬托出感情的丰富表现!!

乌露琦:在这个城市中工房里工作的一名可爱少女。从外表就可以看出她是一名调皮的小姐，本人依然受到大家的喜爱，是比较难"对付"的一个角色。



拥有不同个性的10个人，你会选择哪一个呢？

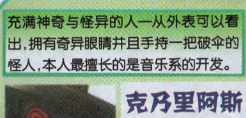
工房的制作职业工人

下面向大家展示的就是这次新登场的10位职业契约人。他们都属于不同的种族拥有不同的本领，而且就连个性都差异很大，不过，相信他们在游戏中一定会帮到你的。



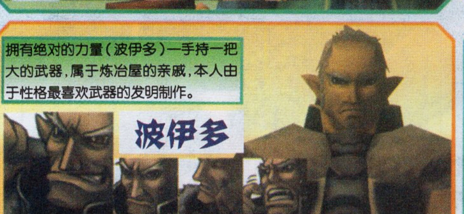



拥有威严感的老人（阿撒拉）—此人的出场就是以魔法使的姿态出现，相信是具有极强的文章术系知识的一名老者。



充满神奇与怪异的人—从外表可以看出，拥有奇异眼睛并且手持一把破伞的怪人，本人最擅长的是音乐系的开发。

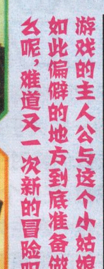

什么时候都要喝酒才离开的人—是一个贪杯的人，不过在工作方面绝对是优等。此人最为擅长的是机械知识。



莫非是一只兔子—在前作中已经登场的一种类似动物的种族。拥有十分可爱的外表，名字也与本身很相似。


拥有绝对的力量（波伊多）—手持一把大的武器，属于炼冶屋的亲戚，本人由于性格最喜欢武器的发明制作。


神秘的美少年—从他的外表和穿着来看，完全是一名王子的打扮。但是象他这种人在这里到底是干什么呢？


游戏的主人公与这个小姑娘在如此偏僻的地方到底准备做什么呢，难道又一次新的冒险吗？




最适合作为家庭主妇（玛尤）—她的外表给人一种亲切感，相信他会是一位贤妻良母吧。最厉害的是料理的能力。


神经质的少年—手里一直拿着（米西路）一本非常厚的书到处走，是一个很难离开文章的少年。拥有很高的文才。

美丽的风之占卜师—从她一出场你就可以看到她胸前的金属饰物，相信她一定对于炼金术方面的知识非常了解。

专杀人!?怪物!?—此种生物最喜欢的是血液的味道，在这个工作房中居然还有这种人物，同样也是擅长料理。



漂亮的小姐在这个工作的城市中，应该说是最受人们注目的。可这位可爱的小女孩则是调皮的。



游戏中充满了危险的谜题，主人公将要用什么办法来躲避呢？这就要看你们大家的努力了。

一项新的制作品进行市场流通的必经路程!!



1.进入格鲁多工房：格鲁多工房是文化的发展和奖励产生极大流通的一个组织。他们的目的是当有一项新的发明品出现，而所有格鲁多工房都没有这项发明品的话，就可以进行登陆，并且当得到许可后就拥有在市场上流通的权利。

2.职业人：在这里的职业人就是格鲁多工房的制作人员。本作的女性角色要免许成为这里的弟子是非常重要的，而且你要登录职业人员进行发明品的制作。在这里拥有众多不同性格的职业人员。

3.发明：在这里的工作并不是非常简单就可以得到手的，每项制作都有其难度。你将通过其他各种职业人员的帮助，进行各种发明创作，这些都是非常有意思的事情。你研制还未出现的物品，然后交给格鲁多让他认定，之后就是发明家了。

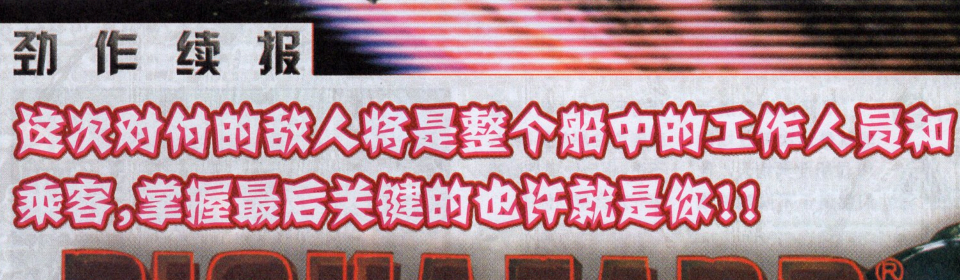
4.特许：在你的制作最初时期先要对于你要发明的物品进行申请，如果已经有人进行开发制作就要进行更换，但有时也会以外得到开发特许，其余的系统同前作中一样。你如果得到了发明品的特许申请当然也会得到相应的特许报酬。

5.流通：这就是你在工房的最后一个环节。当你将发明品制作成功的时候就可以向工房提出在市场上进行流通，一经通过就可以多数制作在各商店作为商品发售，而且这些发明品都比较贵重，种类也比较多。但不知自己所亲手的制作的商品是否也要花钱才能买到，但愿不是这样。






这次对付的敌人将是整个船中的工作人员和乘客，掌握最后关键的也许就是你！！



BIOHAZARD GUN SURVIVOR 4 HEROES NEVER DIE

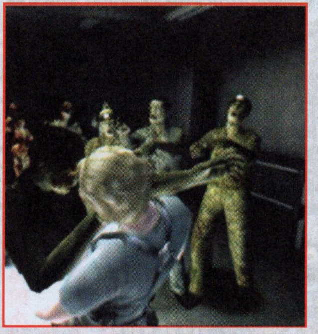
枪之危机 4

PS2	发售日：2003 年 2 月	厂商：CAPCOM
	类型：射击	媒体：DVD-COM

主人公

本次的主人公是这个世界的联合国调查员，由于在世界上出现了离奇事件，特别派遣他进行调查活动。

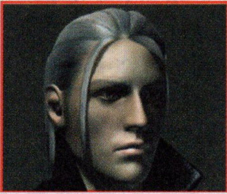
来到死灵船上的你，将使你经历一次惊心动魄的冒险！！



前次已经向大家简单的介绍了这部游戏的一些关于系统和主人公的情报，而这次我们将对于这款游戏进行更深一次的探险，在这个恐怖的船上，你将经历的不光是一次生死之战，还要将这些离奇事件后的事情谜底用你自己的双手去把它揭开。现在就出发吧，向着这个目标前进，我们将获得最终的胜利。下面就将这款游戏的新登场人物和新游戏场景以及一些特殊系统向大家进行一次介绍。

新的女性人物登场，你可以进行交换操作！！

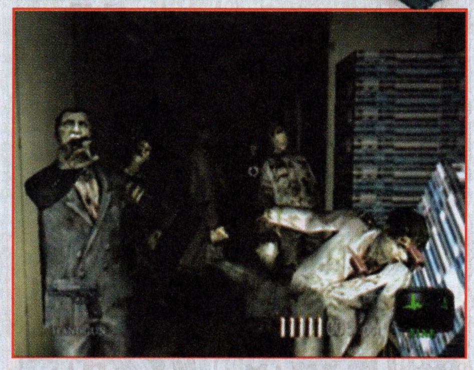
这次在游戏中新公布的另一个角色是位年轻漂亮的中国警官。这名女性是中国安全保安部的一名工作人员，从她的上司口中得知，她身为民主活动家的兄长已经被捕，而且立刻把她的兄长进行了处决。怀着对国家的憎恨和对于兄长思想的变化活动的憎恨，进行复仇。这次就是想将自己的事情进行一次彻底的解决。在本作游戏中的战斗是多种多样的，你可以使用很多种方法将敌人击倒，这样你会感受到极大的爽快感，真可以用满足四溢来形容。但是你也不是永远处于胜利的地位，有时也会被成群的敌人包围，这时最为突出的躲避技巧就是游戏中拥有一种很独特躲避敌人的系统，它能在你受到成群敌人围攻的时候进行迅速的紧急回避，这正是利用敌人行动缓慢的特性，才能使主人公免受伤害，的确是一个好系统。这样使游戏更加有趣生动，相信会受到更多的恐怖冒险者的喜爱。







本次的主人公是这个世界的联合国调查员，由于在世界上出现了离奇事件，特别派遣他进行调查活动，经过长时间的详细暗访得知世界制药会中有最大的嫌疑，所以立刻动身进行所有罪证的搜集活动中。而正在这时这间制药会公司下属的研究开发部部员莫比阿司·D·德巴鲁和他的部下们已经登上了远洋的豪华油轮，这就是本次“枪之危机 4~英雄不死”的舞台。但是当主人公只身追赶登上这艘油轮的时候，展现在眼前的就是一片丧尸出没的恐怖景象，相信那种可怕的“t”病毒已经在这船上蔓延开来，所有游艇上的乘客的生命已经被威胁，你现在的任务已经不只是调查这么简单了，同时还要将这个紧急的事态收拾掉。到底游戏中的这位主人公将用什么办法解决这个紧急的事态呢，他是否能最终安全的离开这个恐怖的世界呢？这一切答案都要由你自己去亲手掌握了。现在我们就将游戏中的部分画面展现给大家，好让所有喜爱这种恐怖冒险游戏的玩家提前体验一下这部游戏。







真·女神转生III

PS2	发售日:2003年2月	厂商:ATLUS
	类型:RPG	媒体:DVD-ROM

新世界的创造将由这些少年用战斗来进行实现!

本部新作在上一期中同样也受到了极大的关注，相信大家已经看到了吧。这款已经受到如此期待和喜爱的经典作品我们将会随时关注它的新情报然会以最快的速度进行报道，力求能让所有读者在游戏未亲身感受之前先在这里观赏到游戏中优秀的画面，至少也不会对于这款游戏未曾接触，如果真的是这样的话那这款游戏在发售前都被一层神秘的棉纱所笼罩，至少能提高本身的神秘度。这次将要向大家公布的新情报是在这个精灵的世界中一直流传下来的最引人的一大系统“吸收仲魔”这就再次验证了真·女神系列的魅力就在于此，如果没有这个系统的作品一定不是真正的女神系列。下面我们就这一出色的系统进行一次彻底的介绍，并且在这一系统中还有了一些增强和改进，这使游戏的故事在经历起来显得更加生动有趣。







满是混沌的世界将出现无数旋涡，少年能否战胜恶魔们呢？



200X年世界突然产生了极大的变化，将再次迎接混沌世界的到来。在这个世界上的大都市东京已经成了恶魔的栖息地，变成了“恶魔的世界”，对于这个人类的社会造成了极大的影响。所以主人公的恶魔形态开始觉醒了，但是他到底是善良还是邪恶呢，他的目的是否就是要创造一个新的世界呢，这位少年将使用什么方法拯救这个被邪恶笼罩的世界呢，现在依然生存的残余人类，他们的命运将是怎样的呢，这一切的一切都还是个谜，只有等你亲手将它翻开。



与恶魔交涉就要借助你那神奇的力量了!

主人公在这个世界中将要经历非常多的困难，并且也会遇到各种敌人的阻击，实在是很艰难。但是游戏中的仲魔说得就带给玩家么大的帮助了。由于主人公本身就拥有一种恶魔的体质，所以他能与这些恶魔进行对话，从而说服他们加入队伍一起抗敌。而且主人公还有一种可以同恶魔进行对话的道具，这样在战斗中就轻松多了。但是你也不要太高兴了，



并不是你每次同恶魔进行交谈都会成功，也有失败的时候，这样你就必须同他战斗，才能脱离险境。不过你也不用太紧张，因为这毕竟是游戏嘛，可以从来的。

在这一游戏中另一项吸引人的就是将你所交涉成功的仲魔进行合成，从而生出新的仲魔，说不定会生出非常厉害的一只来呢，但是也有可能会失败，这样你的两只仲魔就会同时消失，很不划算呢，所以一定要先记忆再进行合并。相信这也会是吸引玩家的一个方面吧。

你要观察着你的能量变化来进行活动!!

在上期已经向大家介绍了，主人公的魔力是需要一种神奇的水晶来维持的，所以你一定要随时观察着水晶的变化。



橘千晶



同样是主人公的同学。由于自身的家庭教育程度比较高，所以有较高的判断能力。

新田勇



主人公的同学拥有内向的性格，加入队伍后也很少与朋友以外的人说话。



FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2

PS2	发售日:2003年3月	厂商:SQUARE
	类型:RPG	媒体:DVD-COM

尤娜们的大变身!!

在上几期的介绍中我们已将游戏中的主要三位女性主人公进行了一次简单的介绍,相信大家应该会对于游戏的人物与故事情节有了一个较为大致的了解。这次的故事发生在"X"两年后的世界里,在这个舞台上,前作的女性主角尤娜和瑞克还将再度上场,而且还将有一位新的女性人物帕尹出现与他们一同进行这次冒险。这次虽然前两个主人公依然会出现但是你可以非常明显的就看出两人的着装已经进行了新的设定,也许这就是度过两年以后的变化吧。相信人长大了也就变得更开放时尚了。其实将衣装设定成这种模样是有它的道理的,在游戏中3位女主角在战斗中是可以进行变身的,并且通过职业的更换会进行不同的变换,这也是其魅力之一吧。这次我们就要围绕着新的衣装展开话题,随后还将对3位女主人公的幕后配音演员进行采访,让他们谈谈对于这个角色的评论与历程。下面我们就跟随着这3位极付魅力的小姐进入这神奇的"最终幻想"世界中吧。

崭新的服装就是"X-2"的最终秘密!

相信所有喜爱"最终幻想"系列的游戏玩家一定没有想到这一部作品的人物设定能制作出这样的效果来,但是这就是游戏制作小组对于游戏中角色的一种大胆的尝试,相信能吸引一大批男性游戏者的加盟。这次的人物服饰设计应该也使人物设定形成了困难,就拿这次新登场的小姐"帕伊"来说吧,在游戏中她既要体现作为一名女性的外观形体美,又要在战斗中体现它的实用性和变身后的新旧着装之比,其实这是非常难掌握的。还有一点要考虑的就是她的人物性格与着装的搭配,既要显示出这个人的性格还要不能过于陈旧,相信这里的人物服饰设定画稿也有数百张之多了。所以说这款游戏中最大的秘密就应该算是主人公的这三套大胆前卫并且引人的服装了。

"松本まりか"小姐,配音对象"瑞克"

瑞克

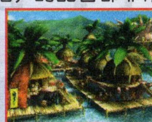


一对于你所配音的这个角色你有什么说的呢?

松本:刚开始还没什么感觉的,只是知道要进行配音,但是之后就发觉这个女孩其实非常调皮可爱,看到就喜欢。其实是与我自己的实际情况非常象,应该说是比较活泼的一种吧。

一对于其他人的看法呢?

松本:尤娜和帕尹的配音都非常的好,我也要向她们学习呢,所以说配合的非常愉快。



"艷口めぐみ"小姐,配音对象"帕尹"

帕尹

一对于你所配音的这个角色你有什么说的呢?

艷口:其实我只是看了一次就不用第二次考虑了,我觉得这个人物非常适合我,有时在配音的时候已经是连自身都忘记了,真的是觉得我已经变身到游戏里啦,心情随着游戏的情节发展在动,当时的感觉真的是非常的好。



一对于整体的意思呢?

艷口:3个人都非常的卖力在进行着。自从在这个团体中工作后,就有些不想离开这个团体了。



"青木麻由子"小姐,配音对象"尤娜"





尤娜



一对于你所配音的这个角色你有什么说的呢?

青木:其实这个角色我一看到就非常喜欢,是一个拥有特殊考虑的方式进行战斗的一名角色。唯一的一点就是在"X"中一身传统装束的尤娜到"X-2"时的白魔道士进行变身时的气氛有点不是很好。之后我已经是没有什么可以说的了。



PS2 | 发售日：2003年春 | 类型：RPG | 厂商：BANPRESTO | 媒体：DVD-COM

第2次スーパーロボット大戦α

对于这部作品相信大家应该是非常喜爱的吧，在上期中已经对于部分新登场机体进行了报道，但是依然不能满足那些急切盼望这款游戏早日推出人们的期望，所以我们将对于这款游戏的一切新情报进行快速的报道，借此缓解那些急切盼望之人的焦急心情吧。这次我们将对游戏中最新登场的几位主人公进行介绍，希望大家能借此对于整个游戏有一个较深的了解，这样在游戏发售后，你就能对于这部游戏有一个比较高的掌握，在游戏中就能比较轻松的了解其中的很多事情，这样你在游戏的世界中闯荡就能比较轻松自如。

这次游戏中出现的主人公们，在过去的战斗里也曾出现过，那是在整体故事安排上有所需要的。因为这次登场的主人公与前部作品中登场的人物有一定的关联性，并且自身已经有了一个相当大的转变。相对的这种关联性的构成也是你对方的敌人有所转变。在游戏中你击败敌人的不同将导致你朋友加入的顺序也随之更改，这样你所控制的主人公将永远走在新的故事道路上。

背负着过去的2位主人公将屹立而上！

超级系主人公 增卡·撒朴鲁多

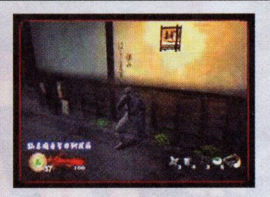
拥有刚强的性格，并且对于自己的信念将贯彻到底。此人属于新西历的武力男子，由于参加某项保存计划，而进入了底下人工冬眠设施『阿—斯塔雷伊多鲁』进行冬眠实验。但由于遭到地下势力的攻击，所有设备和人员都被毁灭了，只有他一人逃生幸存下来，之后那里就被完全燃烧已尽了。他通过这次火焰的洗礼，并且全身已经被愤怒的火焰所包围，决心将这个身体投入复仇的战斗中。

超级系主人公 库斯芭·萨滋芭

这是在上部作品“α”中就已经出现过的人物，这次又将再度登场的主人公。这次依然驾驶着她的那架“龙虎王”进行参战。在这次他依然会执行自己的使命寻找自己的恋人。在她的组织灭亡之后，她成为了一名自由医生，在为所有需要帮助的人进行救助。但是一日，濒临死亡的龙王机出现在她面前，同时也带来了她恋人的消息，她立刻决定自身前往战场进行寻找。

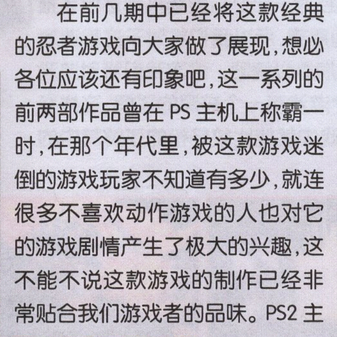
天诛 叁 TENCHU 3





替天惩治邪恶的势力是否会成功呢，最新情报的公开！！

PS2	发售日：2003 年春	媒体：DVD-COM
	厂商：Feomsoftware	类型：动作忍术



在前几期中已经将这款经典的忍者游戏向大家做了展现，想必各位应该还有印象吧，这一系列的前两部作品曾在 PS 主机上称霸一时，在那个年代里，被这款游戏迷倒的游戏玩家不知道有多少，就连很多不喜欢动作游戏的人也对它的游戏剧情产生了极大的兴趣，这不能不说这款游戏的制作已经非常贴合我们游戏者的品味。PS2 主机上复活的忍者活动绘卷虽然具体的样貌不明，但是从现在所公布的画面来看强化的程度已经非常之高了。这次本款新作在崭新的主机上亮相，相信在各方面都应该有出色的表现吧。本次我所要向大家介绍的新情报就是对于游戏登场的主人公和本次在游戏中新添加的几项系统功能，相信你一定会在里面找到忍者的真髓的。






隐藏在暗处，注视着前面所有的动静，等待时机发动进攻这就是忍者。



主人公及登场人物介绍！！

彩女：东流忍者中的一员，经过高人的传授，并且本人也是一名天才剑士，最得意的武器是小太刀。

力丸：织田家任事的东流忍者的头目。本人最擅长使用忍者刀，暗杀实力非常高，几乎是无败之人。





两位功力高超的上级忍者为了国家的和平而作出自己的努力。

田岛英五郎：越后屋雇佣的奸诈小人。此人最擅长使用当时那个时代中最先进的一些物品，最得意的是自慢 3 连发的手枪。

织田松之信：力丸和彩女的领导者。在战乱时代领导农民走富裕的道路，并且是主张和平的一位名君主。



暗杀已经开始，两位主人公分别行动，向着同一个目标前进。他们在这个戒备森严的宅底进行着秘密行动，不知道又将有多少生命要在他们手中断送。但是为了国家的真正和平，都要牺牲。

游戏中崭新的系统令游戏更加生动！！



系统 1：房间中的隔断效果以进行强化

相信大家已经注意到了 PS2 版的“天株 3”在画面上拥有了非常新的视觉效果，并且由于照色的关系使整个画面看上去更加富有美感，现在你所见到的画面，也只是开发中的画面而已，相信真正出现在我们面前时会更加逼真优美吧。从游戏提供的画面来看，整个场景极付当时日本历代的风格，在一大间房屋中，被一个个小格断所分开，你必须打开重重扇门才能到达最终的地点。在这种充满光与影的世界中穿行，你将看到的是一组组快速移动的画面串联起来的景象，就这样你将完成那些艰巨的任务。除了操纵人物时的动态画面外，还应夸奖的就是处于背景的各种画面了，在你身处密林或山洞时，你会发现你当时的背景画面会随着时间和地点的不同发生变化，并且就连最细微处的景象也制作的淋漓尽致，其效果真的是令人太不相信呢。

系统 2：忍具的多彩增加

完成任务的成败将对应你当时的状况，同时你随身使用的各种道具也是你是否成功的一项条件。在这次的作品中除了曾在前作中出现过的“闲积玉”和“弓箭”“长卷”等物品出现，还将增加更多的道具以供使用。



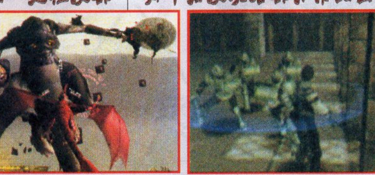

当以一敌千的龙骑士出现时，就是裁决之火焰燃烧大地的时候！

PS2	发售日:2003年春	厂商:ENIX
	媒体:DVD-COM	类型:A·RPG



赤龙骑士

A·RPG的作品相信大家应该不太陌生吧，而且这一类型的游戏也几乎都是精品，只要是游戏年龄已经达到一定程度都应该喜爱上这款游戏的。这个作品已经将无数的有名游戏集结在一起，而形成的一部新的作品，不论是在哪个角度观看都非常的出色，真可称的上是一部大作。



正如前面所说，这款游戏已经将众多经典类型游戏融合到一起而组成的，所以它在游戏中会出现多种战斗方式，这样可以给人一种全新的游戏感觉。相信这就是游戏最大的特征吧。空中驾乘着红色的巨龙对于敌人进行大面积的扫射，而当主人公来到地面上就挥动着手中的大剑向敌人砍去。这种复仇火焰将趋势主人公向着最终的敌人前进。

弗莉雅

▶卡伊姆的妹妹，原本是一位国家的小公主，但是由于发生了一系列的事件，她的命运被完全改变了，在她14岁的时候女神的封印展现，使其成为了一名女神，并且在努力的进自己的职责。现在最想念自己的哥哥卡伊姆。

红之龙

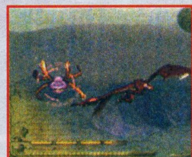
▶与卡伊姆有契约的一只红色巨龙。由于在一次以外中身负重伤，就在濒临死亡之时与主人公卡伊姆相遇，经过卡伊姆的救助才得已幸存，此后就与卡伊姆签定生死不分的契约，帮助其完成报仇计划。

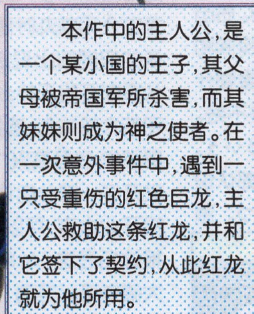
3个种类的战场中你将根据敌人改变战术!!

高空攻击： 在这种模式下展开攻击，你一定先要占领制空权，然后再对于下面的敌人进行猛烈的攻击，这样才能将下面的飞空兵击落，以保证当你处于低空飞行时不会被敌人攻击。

低空攻击： 低空飞行的目的是将地面的大军进行压倒性的攻击，这样能使敌人大军在一瞬间被消灭，等到你在地面上的战斗才能更加轻松。但是敌人也不会等待被打，你一定要多回避敌人的对空攻击。

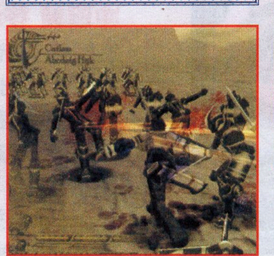
地面攻击： 当来到建筑物内时，你就不能使用飞行了，必须进行地面战斗，所以你将降落到地面，主人公将使用手中的大剑与敌人进行直接搏斗。你在地面最主要的目的就是将那些弓箭兵和魔法使们消灭。





卡伊姆

本作中的主人公，是一个某小国的王子，其父母被帝国军所杀害，而其妹妹则成为神之使者。在一次意外事件中，遇到一只受重伤的红色巨龙，主人公救助这条红龙，并和它签下了契约，从此红龙就为他所用。





驾乘着这只巨大的红龙在天空中翱翔，会有令人非常舒适的感觉。

伊吾·阿鲁多

在卡伊姆年幼的时候就已经和弗莉雅定下婚约的人。现在他为了找出弗莉雅作为女神的破绽在努力。对于好的爱情并不抱希望。





機動新撰組 萌えよ剣 完全攻略

文／责编：蚂蚁

PS2 发售日：2002年12月 厂商：RED 类型：RPG 媒体：DVD-COM

萌芽之剑是一部类似樱花大战的作品，当然算不上什么精品，但是喜欢广井王子导演，高桥留美子画风的玩家可以试一试。

首先对游戏的系统说明一下。游戏可以分为三个部分。1剧情对话：同樱花大战也有一些选项。2自由时间：玩家可以在地图上自由移动，有扇子的地方有情节。会得到经验值等。3战斗：分为地图战和BOSS战。地图战中注意要尽快到鬼火多的地方和大鬼火的地方。





游戏流程

序章 近藤勇子登场

胜先生要新太郎办了大学放假手续，让他去京都加入"机动新撰组"理由是那是他父亲的产业，虽然有个叫"おりょう"的女人经营，但是要他去帮忙。新



太郎带着介绍信和父亲的刀赶往京都。来到京都已经是晚上了突然出现了怪物，不到两个回合新太郎就气绝了。这时被赶来的近藤救了。醒来后才



知到这是天国庄，这房子是机动新撰组的宿舍当知道自己的行李被翻过时出现选项选"助けてくてありがとう。因为你救了我谢谢你。"选完后近藤带新太郎去见おりょう。但是她不在，在进藤的带领下来到了本部来到二楼おりょう的门前，近藤说她有其他的事要做，让新太郎办完事后等她，她会给新太郎做向导。后出现选项选"おねがいする。拜托了。"进入房间和おりょう对话后知道京都一到晚上就出现魔物什么原因 她也不知道。还知道现在的经营并不好。对话完后出现选项选"机动新撰组ってどういう。机动新撰组是什么。"会话后，近藤带新太郎认识了机工师又是医生的源内和他的助手きよつ。源





内会给你结界发生器，它可以让魔物实体化可以对魔物有效的攻击。随后又认识了龙之介和猫丸。他们对上海情有独钟。出现选项选"上海ってどんなところ。上海是什么样的地方。"下面是自与由时间，没有什么选项。自由时间完后大家为新太郎的到来召开欢迎会，吃饭的时候おりょう会问对京都的生活习惯吗选"京都はいいの地方。京都是个好地方。"饭后おりょう让新太郎看了帐本才知道有不少的借款。随后进入



战斗室，出场人物为新太郎和近藤。战斗结束后看到三个翻墙的家伙。



这时出现选项选"待て！どろほう！。站住！小偷！"随后击败一个大蜘蛛后三人逃走了。逃走前他们说他们叫"燕组"。第二天再次遇见了他们会出现选项"君たちが盗みをはたらくいたりするか。你们是做盗贼工作的吧。"在地图战结束之后一个叫"电书鸠"的联络器响了。得知"里山ニテ"有魔物。出击时可为三人一组。到达目的地后，原来又是燕组作怪。打死一只大蜈蚣后，与左近对决，要注意，他的攻击力很强，击败他后还要继续与右近对决他的攻击力虽然不如左近，但却动作敏捷反击时不易得手。击败"燕组"后回到大本营，遇见おりょう，可以看出她在为机动新撰组目前的状况感到不安。新太郎听完おりょう的话后决定为早日还请借款而努力。序章完

清早起来，新太郎感觉格外安静，从おりょう处得知原来今天的休息日，可以四处转转当碰到龙之介和猫丸时他们向新太郎借钱买东西，在勇子的房间前出现选项选"これからどうするの？从现在开始干什么呢？"玄关处见到龙之介他希望和新太郎练剑，选择"そういうこなら喜んで。如果那样 我很高兴"练完后，在玄关遇见了山崎，他又开了一家分店让你去试试，来到山崎店为了庆祝开业大吉，可以得到"风のお守"。和小夜子互报姓名后选"かぉいい子だい 可爱的小姑娘"在大德寺可以得到"万能药"。自由时间结束

冲田薰 登场

早上，勇子告诉新太郎今天要来一位新成员，让他准备一下，出现选项选择"勇子君茶慕おれくふんだ 勇子我很羡慕你"。下面是自由时间没有重要的事件，玩家可以自行选择，自由时间结束后。见到薰后选择"これから……よろしくぉ愿いします 以后请多关照" 薰为大家表演了她的式神。在吃饭时的对话中薰对新太郎很有好感。饭

后，大家进入作战室。这次出击的是新太郎、近藤、薰，在地图战结束后，得到紧急通知：长崎屋的豪宅被盗（长崎屋是新撰组的债主），让他们去调查此事。到达后薰用式神找出了一样证据，可能是燕组所为，大家决定分头行动。下面进入自由时间，见到薰后，见她垂头丧气的样子，应该选择“そんなの気にすることないよ 别那么放在心上”。薰听后高兴的带新太郎去一家很有名的料理店吃饭，但是来到店门前老板说因为蔬菜被盗而无法经营了。回到宿舍后薰告诉新太郎据她的调查因蔬菜经常被盗，蔬菜的价格已经高的惊人。她觉得应该尽快抓住偷蔬菜的小偷，出现选项后应该选则“冲田に赞成 赞成冲田”来到作战室后的选项应该选择“今、逮捕すべきは野菜泥棒の方だ”，现在必须逮捕盗窃蔬菜的小偷，可是近藤却不同意这样作，所以只能由新太郎和薰出击了。地图战结束后，“电书鸠” 有情报说大仓川附近有魔物。来到现场后又遇到了燕组，这次要先与右近战斗，右近比上次更难对付，大家要注意防御在他咏唱时用技。击败他后燕组又逃掉了。这时新太郎和薰在这里发现了大堆的蔬菜。早上薰对新太郎说在还给蔬菜店的蔬菜中只有黄瓜。出现选项应选“将破りの事件と关系がするのかもね。可能和长崎屋家被盗事件有关”。来到作战室后进入自由时间。祇园（两个桃心处）得到万能药。自由时间结束后进入作战室，在地图战结束后。据大家分析可能是燕组用蔬菜喂河童。次日，新太郎和薰一起去作战室。进入自由时间，在巡查中遇到燕组。击败右近后美姬召唤出大河童。它会为自己加体力。玩家要做好打持久战的准备。击败河童后燕组再次逃跑。本章完

因为这几天大家很辛苦。おりょう让大家好好休息一天。进入自由时间，在おりょう房间门前闻到了香味，出现选项选“ノツクしてみる。敲门试试。”在村中大德寺处おりょう会给新太郎强力恢复药。在晚上吃饭时大家为早日还清借款而相互鼓励着。

土方岁绘登场

早上おりょう告诉新太郎今天有新战士加入。和おりょう来到坂本龙马的墓前，听到おりょう的话后感到真正的危机要到来了。在遇到土方时她出色的抓住了个小偷出现选项后应选“见事



だな。很出色。”在自由时间内屯所处遇见龙之介和猫丸会问土方是什么样的人应选 “てきる人。能人。”自由时间结束后，长崎屋来催借款。当他知道土方是土方岁三的女儿时便离开了。在欢迎会上因为土方的态度大家不欢而散了。出现选项应选 “あの态度はちっと……那种态度稍微……。”饭后，新太郎带土方来到作战室。这次出战的是土方和新太郎。在地图战结束后，通过电书鸠知道了云流寺有魔物。在达到目的地时新太郎遭到了燕组的突然袭击，二人只得撤回本部。第二天おりょう召集大家去查一下昨完金库被盗事件。大家分组调查。如选和土方一组，自由时间结束后她会说有关气压计的事，出现选项应选“何に使うの。怎样使用。”进入作战室，出击时玩家只能在土方和近藤两人中选其一。地图战结束后大家便回去休息了。次日，长崎屋的孙女为昨天爷爷的事来道歉。送走铃香后，大家来到作战室。这次的任务是放置气压计。玩家可选和土方一组或和近藤一组。如选和土方一组自由时间结束后出现选项后应选“新撰组のために顽张ろう。为新传组也要努力啊”。这时长崎屋来说自己的孙女不见了，大家在三条桥处找到了她。她是因为没有朋友而寂寞并想和土方成为朋友。土方答应了她。自由时间完。地图战结束后，今天的任务也就结束了。第二天，大家被紧急召集到作战室。得知长崎屋家金库被盗而且铃香也不见了。大家认为是燕组所为，并决定全体出击彻底捣毁燕组。在一所神秘的房子前大家制订了作战方案。击败小喽罗后与左近和右近对决。击败后，再击败美姬的召唤魔。穷凶极恶的美姬拉动了机关，引爆了房子。正当大家惊慌时土方从火海中救出了铃香。本章完

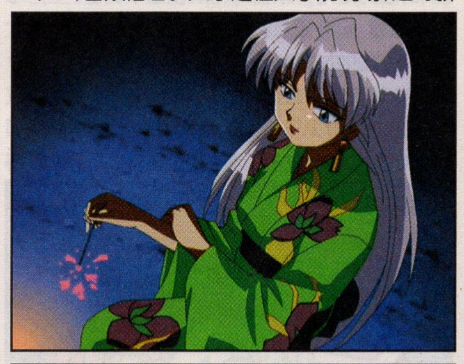
第二天长崎屋上门来致谢，并做了减利的决定。进入自由时间，屯所处见到おりょう后应选“顽张つた甲斐があります值得努力。”晚上おりょう准备了丰盛的晚餐，大家有说有笑的度过了快乐的一天。谁知真正的黑暗势力正在蠢蠢欲动。

新的威胁

早上，得知有新的魔物出现要去调查，当新太郎走到道场时薰要求新太郎阻止近藤和土方对决。出现选项后选“まかせよ尽力而为吧。”最后不但没有阻止成功，近藤和土方闹得还很不愉快。进入自由时间，如在村内见到近藤应选“土方君と仲良くしたら。如果和土方和好呢。”见到土方选“勇子と君仲良くたら。”但是两人都不想原谅对方。自由时间结束后，在作战室おりょう向大家说马上就要迎来大字烧的传统节日了。为了村中的百姓大家要认真巡查。了解任务后大家便出发了。地图战结束后今天的任务也就结束了。次日早上薰邀请新太郎一起去买和服。来到卖和服店由于种类太多大家拿不定主意。出现选项选“たしかに大变かも……。的确不好办……。”最后三位女主角为了一件和服争了起来，和服在争抢中……。没辙，赔吧。在下面的自由时间结束后来到作战室。这次由新太郎、龙之介和摸猫丸出击。在击败新的魔物后大家马上回本部向おりょう报告。おりょう让大家先回去休息，明早来作战室。次日来到作战室おりょう让大家去收集新怪物的情报。进入自由时间，见到长崎屋应选“铃香ちゃん元气ですか。铃香身体好吗？”还会遇见料理店的老板，他说由于快过年了店里缺人手而很苦恼。选 “何かお手传いしましょう。能帮点什么忙吧。”之后玩家可选人去料理店帮忙。自由时间结束后会看到一个叫ニサン的在街上传教。回到本部大家为了过节时村民的安全决定今晚好好巡查一下。地图战结束后，今天的任务就完成了。早上，为了今天的节日大家买了新的和服。到了晚上，节日里的城市灯火通明很有过节的气氛。随后玩家可以选人逛街。如选土方（20）她会问新太郎她穿和服怎么样。应选“すごく似合つているよ。很适



合你。”二人漫步在街上，土方对新太郎说自己有时觉得很寂寞，新太郎对她说：“以后我不会让你感到寂寞。”两人一起放了烟火，享受这节日的快乐。这时有紧急事件发生要大家去调查。新太郎、土方和近藤一行人收拾了几个小喽罗后，见到了ニサン，击败他后。大家赶往大字烧现场，这时新





的黑暗组织“サンダートーン”出现了。

早上，在自由时间内二楼遇到了土方后进入她的房间，看见她正在看书，她会问看过此书吗。出现选项应选“いや、ないな。没有。”如再进入她房间，她会问论语的作者。选“あぁ孔子。”自由时间结束后记者真琴来访。她想四处转转，选“案内する。做向导。”在下面的自由时间内，祇园处遇上土方选“良かつたな。好啊。”在神社处土方会问新太郎对修行的看法应选“さすがだね。不后悔。”在三条桥处遇见薰她邀请新太郎一起去一家西点馆。选“行つてみようかな。去看看吧。”晚上吃过晚饭后土方向新太郎提出了一部法案，来争求新太郎的意见应选“やつてみようか。试试做吧。”就着样悠闲的一天过去后，进入下一章！！

机动新传组去温泉

早上おりょう召集大家后说由京都政府所托去击退魔物让大家准备一下后去温泉。出现选项后选"いえ油断できません。不能犹豫。"散会后遇见土方，在选项中选"土方君は嬉しそうじないね。土方君看上去有些不高兴啊。"下午大家来到位于温泉的上谷家，吃完晚饭后大家分头去泡温泉。当新太郎走进露天浴池时看见了土方，然后被木桶砸晕了。第二天，见到愁眉不展的上谷出现



选项应选"ぼくたちにまかせて下さい。请拜托我们吧。"在作战会议上新太郎拿出了上古父亲的书，因为是用外来语写的所以看不明白。土方想试着看看，但需要点时间。这次就不能出击了。大家收拾了四处的魔物后便回去休息了。次日，おりょう决定带大家去海边，来到海边这里真是又寂静又美丽。看见三位女主角身着泳衣后出现选项选"でま、似合てるよ。但是、很合适。"大家玩得





很快乐。晚上回到上谷家后得知有魔物出现，选人后出击。干掉几个小喽罗后与サーンダ组织的アダル的召唤魔对决，击败它后アダル逃走了。第二日大家在巡查中遇到了燕组，他们说漏了有关山洞的事。新太郎回去向上谷详细的打听了有关山洞的事。大家决定去山洞看看。在山洞中遇见了アダル，在与他战斗中玩家应注意他的回避率是很高的。アダル逃跑后发生了地震在逃出山洞的时候大家发现了封印机的残骸。本章完

早上おりょう让大家好好休息一天明天就要回去了。玩家可以选人进行下面的情节，如选土方她会和新太郎一起去海边。看见她游泳的样子选"もちろんいいよ。当然很好。"晚上吃过饭后见



到龙之介和猫丸，如果选"露天风吕に行く。去露天浴池。"便会有有趣的动画。次日，告别了上谷一行人回到了天国壮。

父亲的面容

在自由时间内，神社处（有两个桃心）土方会给新太郎万能药。自由时间结束后有个叫盛川的人来拜访，从おりょう处得知他是原新传组成员。新太郎马上找到了盛川向他打听有关自己父亲的事，但是没有打听出什么。作战室会议后，进入地图战。近藤会向新态郎说起有关自己的童年，使新太郎更想知道自己父亲的事。地图战结束后。发生了火灾，大家认为可能使サンダ组织所为。早上新太郎和近藤说起父亲的事，她却很生气的走开了。自由时间结束后选人出击。击败魔物后便各自回去休息了。次日，おりょう召集大家说神社被迫坏了让大家去查一查。自由时间结束后，进入作战会议，这次让近藤和新太郎出击。出现选项后应选"そうだね。是那样的。"地图战后电书鸠有情报说神社处有魔物。赶到后见到了サダ组织的セバト，放火事件果然是他干的。不过还是让他跑掉了。这时新太郎看出了近藤有些心事。第二天，自由时间内如遇见山崎屋应选"何かあつた时はおねがいします。有时让您关照了。"自由时间结束后，神主和盛川有情报说有两个长得很象的男人和一个女人在这里放置了封印器。回到屯所，新太郎来到近藤房间，迷茫的近藤问新太郎刀的真正意义是什么新太郎说刀不是用来杀人的，而使用来保护人的。这时おりょう把大家召集到作战室，继续巡查神社被破坏事件。由于想让近藤安静一下这次就没有让她出战。来到目的地，神主说的果然没错是サダト的两兄弟和美姬所为。大家不小心中了美姬的冰系魔法，正在这危机时刻，从迷茫



中觉悟了的近藤赶来化解了危机击败了敌人后得到了封印机。 本章完



早上，自由时间内，如遇上おりょう应选"おりょうさの手料理。おりょう的亲手料理。"在玄关处遇上了土方，她想和新太郎练剑选"ぜひお愿いする。一定关照。"就这样一天度过了。

命令新撰组解散

自由时间结束后，新太郎刚要去作战室，碰见了薰，她吵着要去西点店却被土方训斥了。进入作战室，地图战结束后，大家便回去休息。第二天自由时间内，如遇见薰她会要新太郎一起去吃饭团子。吃完后出现选项应选"すぐついます。马上付钱。"祇园处薰会给新太郎强力恢复药。自由时间结束后，有个叫山县的让新太郎带他去见おりょう。在谈话中得知政府要解新撰组。这时土方从外面冲了进来，做出了很不冷静的举动。次日，源内说发明了新的武器"机动剑"，但是只能由女子使用。现在土方心情不好，大家都很担心。自由时间中在商店街见到薰后选"たまに行く程度だよ。偶尔去。"在神社处薰会给新太郎强力恢复药。自由时间结束后。同おりょう去见山县。但是政府还是没有改变解散新撰组的意见。未果后，大家来到作战室这次的任务是试验机动剑。在出击时选"それを听いて安心したよ。听到那个就安心了。"在战斗中机动剑发生了故障，当大家想回去向原内报告时サン组织的アダル和アフ出现了政府军在他们面前变的不堪一击。连新撰组也败北了。次日，大家还为土方的情况担心。新太郎在和土方的对话中让她知道了朋友的重要性。这时山县也来上门拜访说政府解除了解散新撰组的命令。使大家重新镇作起来，源内也把机动剑重新整修好了。三位女主角一同出击。击败了兽王アブ后本章完

作战室集合后进入自由时间。在新太郎门前会遇见薰她要和你一起去吃西餐。出现选项选"おなかすいてないから。因我不饿。"在村里的神社处遇见薰选"一人でも十分乐しいよ。即使一个人也很快乐。"在屯所处遇见土方选"シェイクスビアの作品。"在京都警府处，土方问海外好吗。选"もちろんだ。当然。"屯所处遇见近藤选"うん、いいよ。嗯、好。"如果再进入屯所选"铃香ちゃんはかわいいよね。铃香是个可爱的小姑娘。"自由时间完。

想穿过时代

早上おりょ对新太郎说胜先生要来选 "久しぶりだな。好久不见。"进入自由时间，在屯所处遇见长崎屋选"それな大変そうですね。那个看样子很不得了。"神社处遇见山崎屋选"洋风という

のが良い。叫洋风好。"

自由时间完后进入作战室选人出击。在作战结束后要休息时如选去屋顶可以陪近藤看星星。次日得知胜先生下午要来后进入自由时间。在神社处近藤要借钱去买刀选"それは良かつたね。那样很好。"再次进入神社（有两个桃心处）近藤会给你丸药。自由时间结束后新太郎带胜先生去见おりょう。在谈话中被一名不速之客打断了，当大家冲出门寻找时此人以逃走了。进入作战室选"迎えに行きましょうか。去迎接吧。"地图战结束后电书鸠有情报让大家速回本部。来到本部时，サン组织的キスレヴ已经袭击了本部，おりょう还受了伤。次日为了让おりょう早日恢复，胜先生让新太郎去找盛川。自由时间后。神主说盛川去了"九条山の荒れ寺"而且那个地方还被结界封着，详细情况要去问慧寺。回到本部把情况告诉了胜先生，他决定去找薰的师傅慧寺。可是师徒见面后却并不高兴，而且慧寺的话也很刻薄。被激怒的薰决定一个人去打开结界。战斗失败后大家回到本部。在谈话中慈慧说出了十六年前的事。看来他还见过新太郎的父亲弓月阳一郎。第二日，慈慧来找新太郎并和他说了薰的童年，看得出师傅还是很疼爱薰。谈话中得知慈慧要想回去，为了让师徒关系缓和一下，新太郎找到了薰。但在离别时薰的心里仍然没有这个师傅。慈慧把薰拜托给了新太郎后便走了。自由时间结束后式神门来找新太郎说由于薰受到了失败的打击而拼命苦练，式神们有些吃不消了。新太郎来劝薰，可她根本不听，没有办法式神们只得离她而去。为了更好的安慰薰这次由新太郎和薰出战。途中遇上了キスレヴ在危难之时式神们重新回到了薰的身边。（玩家在与





敌人对决时，要注意她的冰系魔法，两人要互相解除异常状态。）击败キスレ后新太郎对薰说式神不是道具，是四颗心是用钱买不来的。本章完

早上作战室集合后进入自由时间。在玄关处看见猫丸后选"耳空に决まってる。决定装聋。"在村中神社处土方问新太郎在干什么选"见回りしてる。在巡查。"大德寺处土方说要减开支选"对策を考えるよ。要考虑对策啊。"京都警府处土方会给新太郎强力恢复药。自由时间结束后，回到屯所，おりょう伤已经好了新太郎帮助おりょう准备了晚饭。晚上餐桌旁又恢复了以往的快乐。

京都灭亡之日

进入作战室，这次的任务是收集有关美姬的情报。在自由时间内，屯所处选去研究室，见到源内后选"いいよ。好啊。"可得到电磁手甲。自由时间完后见到胜先生选"后悔したことはない。不后悔。"地图战结束后，遇见左近和右近，他们说美姬和サン组织在一起，想求助新太郎说服美姬离开サン组织。新太郎答应了他们的请求，并带他们回到本部的道场。次日，薰说昨完没睡好。出现选项应选"体を坏さないように。请不要搞坏身体。"在道场门口土方睡在那里出现选项应选"起こしちゃ悪いよ。叫醒不好。"自由时间结束后。薰对新太郎说源内有新的发明要他一起去看看选"もちろ行くよ。当然去。"源内发明的是机动甲，穿上后各项性能大幅度提升，不过只是为三位女主角设计的。进入作战室，根据左近和右近的情报大家决定去大破神地区看一看。在该地区果然见到了美姬，并与她的召唤魔山神对决。（玩家要注意它的物理防御力很高，只有魔法对它有效，建议用薰的"落雷三段"再配合其他人的高段物理攻击）。一场持久战后击败了山神。但美姬不愿意和新太郎一行人回去。见到左近和右近后选"ごめん……。对不起。"次日，在自由时间内选去三条桥后在商店街处近藤会给你出云のたのき。自由时间结束后进入作战室。因为要进行机动甲的最后调试，所以三位女主角不能出击。这次出战目的还是去找美姬。见到她后她又召唤出了山神。因队中没有强力魔法，很快就败下阵来了。就在着



时三位女主角闪亮登场了。在击败山神和アダル后大家救出了昏迷的美姬。本章完

最后的封印

次日，进入作战室，龙之介和猫丸外出未归，大家决定四处巡查一下。在途中遇见了サン组织的エルル击败她的召唤魔后，回到本部。这时觉得事态不妙的慈慧也来到了屯所。第二日，龙之介和猫丸回来报告说发现了空中要塞。大家赶忙动身赶往空中要塞。进入要塞玩家可以选择和谁一起攻击エルル击败她后三位女主角决定和ティスリ对决让新太郎赶



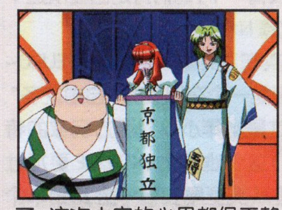


往封印场新太郎赶忙去往封印场，但是还是来晚了一步。执迷不悟的美姬解开了最后的封印。使テトラグラマト复活了，京都陷入了黑暗之中，天空中升起了巨大的球体。

冲过去吧！少女们



在大家有些绝望的时候，慈慧说必须进入球体内才能把テトラ封印。这一番话使大家重振作起来了。借助源内的帮助大家进入了球体。在一路撕杀和美姬母亲亡灵的引导下，大家终于来到球体的内部。见到了最后的BOSSテトラ击败他后他会变成最终形态。眼看大家都要撑不住了，这时龙之介和猫丸用封印机降低了他的魔力。大家为了城中的百姓、为了自己的信念、为了所爱的人冲向了テトラ，再次将他封印（与他对决时玩家要注意，他的攻击力很强，所以要用薰随时为其他两人补充体力和消除异常状态。薰尽量不要使用咏唱时间过长的招式）黑暗逐渐消失了，大家终于迎来了光明与和平。

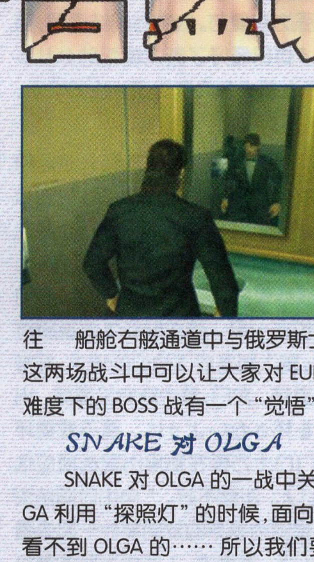


次日，おりょう召集大家说现在已经和平了，借款也已经还清了；所以新撰组要解散了。这次大家的心里都很平静，并提议召开一个盛大的宴会。在宴会上おりょう说出了自己的心愿，这也是新撰组全体同仁的心声。新撰组虽然解散了但是它的精神不灭。博得了在场人的掌声。这时燕组出现了，宴会以闹剧的形式结束了。经过了这一个多月的生活，新太郎也要回东京了，之后他遇见了一个人……由玩家选择也就是故事的结局。



“合金装备”2 大攻略

责编/晶　文/JET



PS2 发售日:2002年12月 厂商:konami 类型:RPG 媒体:DVD-COM



EUROPEAN EXTREME 难度谈 BOSS 战

……在以一式“直刺”了结了 SOLIDUS 老命的那一瞬间这个世界清净了,痛苦、悲哀、疑惑、愤怒、疯狂、也都随着那首凄美的“不能对往昔说再见”而飞走了。

经过 20 多个小时的苦战、死战,几百次的死而复生…… 终于将“实体”的 EUROPEAN EXTREME 难度通关了。如果 SNAKE、雷电、确有其人的话,如果他们是在我的指挥下去完成这次的任务,那么结果一定只有一个,他们肯定已经从这个世界中被人间蒸发掉 N×N 次了。

题归正传,此次在“实体”中出现的 EUROPEAN EXTREME 难度是一个在日版的“自由之子”中没有的难度,(这是当年小岛对西方玩家的特殊待遇,呵呵……)这个难度比 EXTREME 更加过分的地方可能就是从头至尾我们不会找到半个“军粮”…………

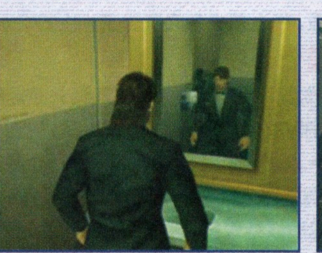
战斗开始前的准备

咳咳……要想攻略 EUROPEAN EXTREME 难度,首先大家要先把难度选为 EUROPEAN EXTREME 难度……(呵呵……大家不要乱丢垃圾)之后,建议大家选择“被敌人发现即算失败”的那项,在敌人洞察力超强,攻击力超高,数量超多,粮食根本没有的超 BT 情况下,这也许是我们能够以满体力见到关底的最佳选择。

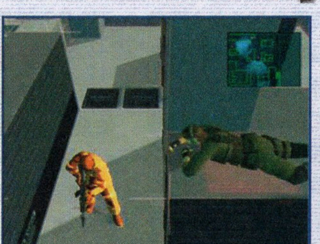


TANKER 篇

在轮船篇的任务中 SNAKE 要面对的 BOSS 战有两场,分别是 SNAKE 对“OLGA”的对决和在通往船舱右舷通道中与俄罗斯士兵的遭遇战。在这两场战斗中可以让大家对 EUROPEAN EXTREME 难度下的 BOSS 战有一个“觉悟”。











SNAKE 对 OLGA

SNAKE 对 OLGA 的一战中关键就是最后 OLGA 利用“探照灯”的时候,面向探照灯时是根本看不到 OLGA 的…… 所以我们要让 SNAKE 必须在避开探照灯的时候向 OLGA 瞄准。而瞄准比较理想的位置是最左面的栏杆处,首先 SNAKE 要向右面到达箱子后面等待 OLGA 投掷手雷,在她投掷的过程中(这时依靠 OLGA 的喊叫来判断)向左面的射击位置冲刺,注意这里要让 SNAKE 以一个先向操舵室方向再向左面射击位的弧线跑过去,这样 SNAKE 在瞄准 OLGA 时就不会被手雷炸飞了。时间如果掌握的恰当 SNAKE 跑到位置时 OLGA 刚好回去打探照灯照向 SNAKE,这是击中 OLGA 的好机会大家一定要注意力集中哦。

俄罗斯士兵的遭遇战

与俄罗斯士兵的遭遇战,对付他们先建议大家换上“热成像仪”(用来充当“夜视仪”有利于大家在昏暗的通道中作战)和 M9 麻醉枪,由于战斗中敌兵被打昏就算是被消灭了,所以在弹药极其短缺而在下的枪法又往往不能一枪将敌人暴头的情况下,M9 一发子弹就可以消灭一个敌人真是大大的好用!

另外敌人在作战时会以三至四个组成一个攻击阵型互相之间掩护作战,在箱子前蹲下观察一下只要能找到他们的攻击节奏就可以将他们逐一击破。注意那个躲在通道深处投掷手雷的敌兵,他一定要成为 SNAKE 首要消灭的目标。

最后消灭的掉画面中所有增援的敌人后还会有一个三人小组排成一行向 SANKE 冲过来,这时也是 SNAKE 与敌人正面交锋的时刻了,拿出 USP 跑道身后弹药箱处“暴头”还是“蜂窝煤”大家自己选吧……

PLANT 篇

雷电来到大贝壳后第一个任务就是拆除 FATMAN 的炸弹。而在五个安放着炸弹的场所中“E 脚集配场”一层有一颗炸弹被安放在随传送带流动的箱子上,要拆除它最好能够取得集配场右上角的纸箱 5 号(印着 ZOE 的游戏箱子),这样就可以让雷电利用箱子从左下角的装货台被传送到地下室的房间中,在那里等炸弹经过时解除炸弹。

雷电对 FORTUNE

在 EUROPEAN EXTREME 难度下 FORTUNE 的电磁枪几乎到了连发的地步,要躲过这恐怖的几分钟光靠那几个承受能力非常有限的掩体恐怕是不够用的,这里要凭感觉…… 掌握 FORTUNE 的射击节奏,在房间的最下方左右迂回以此来尽量拖延时间……

雷电对 FATMAN

在大贝壳上第一次真正的 BOSS 战,首先要说的还是建议大家使用 M9 来射击 FATMAN 的肥头,原因还是因为 USP 的弹药不够……

战斗开始后 FATMAN 还是会安放两颗炸弹,位置与其他难度相同。先拆除那颗装箱上的之后在远距离向看守着另一颗炸弹的 FATMAN 攻击





一次，(FATMAN 的枪法很臭，远距离时他的子弹只能擦身而过。)之后利用"震撼手雷"再在向FATMAN 攻击一次，等 FATMAN 离去后马上拆除第二颗炸弹。此后，FATMAN 可能会再回来一次找雷电算帐最好用拳脚击倒他，这样也可以削减他的"眩晕值"，剩下的战斗就要看玩家们的追踪能力了……尽量不要让 FATMAN 有时间第二次安放炸弹。(因为 FATMAN 第二次会安放五颗炸弹，如果被他安完那雷电也就不用再继续耽误时间了……)

随着 FATMAN 留下的踪迹（汉冰鞋的划痕）雷电要使用 USP 在跑动中向 FATMAN 射击打倒他再换 M9…… 战斗中停机坪上有四处会出现USP 的弹药和一处撼手雷的弹药、一处 M9 的弹药，大家一定要记住他们的位置，尤其是 USP 的，其它是开战前是满的那基本就足够了。

雷电对 HARRIER II

这一战中战斗机非常厅打要击落它还是要注意其攻击的"招式"，除了机关炮扫射外其它的攻击方法都可以一击让雷电归西…… 这里不仅要考验我们追踪能力还要大家建立起良好的自我保护意识…… 也就是说如果错过了攻击时机，那么就要坚决的选择"撤退"，否则十有八九会 GAME OVER。

战斗机会随着 HP 的下降改变攻击方式和顺序，只要大家注意观察就不难发现…… 下面主要还是为大家讲讲如何回避战斗机的各种攻击方式，一、对付从远处俯冲过来的轰炸我们可以利用桥中央那个可以翻到下一层的环形护栏，依靠翻越时的无敌时间可以轻易避开攻击。二、用热气烤和投放燃烧弹，这种情况下建议大家快速抵达桥下阴暗处。上面太热的时候就到下面先凉快一会吧。三、机关炮扫射，建议大家还是到下面那层利用铁箱作为掩体与战斗机周旋，因为在这里战斗机只能从桥的两侧向雷电射击…… 四、追踪式飞弹，这是战斗机在远距离的一种攻击方式。躲避它比较安全的方法还是要借助护栏，先要雷电挂在护栏上（注意不要松手）依靠飞弹尤远到近时雷达发出的"嘟嘟……"声来判断飞弹的距离，在飞弹到达的前一秒让雷电翻上护栏利用无敌时间抵消掉飞弹的爆炸。最后是战斗机在桥侧的水平火箭连射!这是五种攻击中最难避开的，躲避它没有绝对的死角…… 最有利的位置是与桥一、二层相连的楼梯，大概站在楼梯上下之间的位置使雷电与战斗机之间尽量尤最多的障碍出现，不过要是运气不好也会被从楼梯扶手的缝隙飞过的火箭轰飞……

雷电对 VAMP

在 VAMP 行礼的动作结束前先攻击他一次，(射击头部会使他丧失更多体力)之后马上将过滤室内的四盏灯打破，这样 VAMP 就不能在使用定住雷电影子的那招了。如果灯打的快那么在 VAMP 刚跳到上面栏杆时还可以到水池左面安放一枚地雷，躲避一次 VAMP 的飞刀后在到右面放一颗 C4，再躲避一次飞刀后要回到进来时的门口处观察一下 VAMP 的位置他会使用一次连环飞刀攻击，之后雷电有机会反击一次。(建议用 M4A1)在 VAMP 跳入水中后可以先用 RGB6 向水中发射两枚榴弹，(用来消耗 VAMP 的 O2) 然后用 M4 瞄准等待水中的 VAMP 出现在射程里……

VAMP 再次回到岸后有两种情况，一、他蹲在雷电对面，这时可以向他攻击如果击中，他会从左面杀向雷电，这时让地雷来对付他吧…… 万一错过机会 VAMP 则会从右面杀向雷电，这时就要准备起爆 C4 了……(不要忘记将地雷或 C4 用掉后补充上)



被炸后 VAMP 又会跳入水中，此时不要轻举妄动 VAMP 会马上回到房间上面的护栏上用飞刀攻击雷电三次，每攻击一次 VAMP 都会换一次位置，还是要注意他的攻击节奏。

如此循环到 VAMP 的 HP 剩不到 50%时，他跃上护栏后的攻击方式会有所转变，虽然还是三次飞刀攻击但是每次攻击 VAMP 都会分别投掷三把飞刀，(节奏是快、快、慢…… 有时是两把随机而定)三次攻击后 VAMP 会直接跳回水中，这时可以继续用 RGB6+M4……

在 VAMP 的 HP 所剩 10%左右的时候他便会发狂，全身无敌的在房间中乱窜，不时会向雷电一次投掷数把飞刀……(只有他攻击雷电的时候他的无敌才会消失一瞬间)所以这里我们要拿出那压箱子底的家伙了"STINGER"……(用导弹对付这么小的敌人这一点也不夸张，呵呵……也许你一发也没有打中他就已经挂掉了呢)

雷电、SNAKE 对天狗部队遭遇战

由于在考问台上 OLGA 的那一拳雷电的体力只剩 75%左右了，(不要怪她，人家是为了救你才……)由于雷电已经有了防弹衣，这些体力也还算够用。对付第一批敌人只要躲在最后面的掩体用 USP 就可以轻松消灭…… 注意在弹药不够时 SNAKE 扔出来的补给。第二批敌人中会出现使用刀天狗士兵，这时一定要注意掩护 SNAKE 从背后解决那些天狗士兵。第三批敌人出现后，建议让雷电在敌人躲进掩体之前冲锋过去消灭他们一直冲到门口等待从上面跳下来的敌人，雷电要在这里尽量坚持拖延敌人，(要注意补充弹药)而 SNAKE 这时会尽显英雄本色将敌人杀的片甲不留。

第二回遭遇战

之前，SNAKE 会回复为满体力，而雷电剩多少就是多少了……不过不用担心这一战中雷电是完全可以毫发不伤的通过的，首先雷电要马装备上刀，之后让雷电快速跑到平台的一个角落例如 4:20 方向的尽头在这里雷电只要注意消灭出现在自己可视范围内的敌人就可以了(一般是从上面跳下来的)其它的交给 SANKE 吧……

雷电对 METAL GEAR RAY 量产型

在这里对大家的奉劝只剩下两条了"冷静判断""熟练操作"…… 在 METAL GEAR 其中之一跳上来后，一定要注意与它所保持的"距离"这很重要，太近雷电会被跺脚震倒，太远又很难躲过那两颗从腿部发射的小型飞弹…… 还要切记的就是绝对不要正对 METAL GEAR 进行攻击！要快速的左右迂回在 METAL GEAR 的左或右向其腿部先发射一颗导弹再向它张开的嘴发射一颗。尽量作到六颗导弹击破一台 METAL GEAR 的节奏，同时在迂回中要非常注意补充弹药。

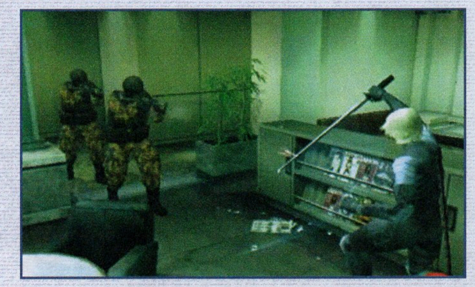
雷电对 SOLIDUS 最终战

终于熬到了最终战，首先要恭喜一下到达这里的玩家们，呵呵…… 其实这一战已经可以说是表演战了，经过之前那么多磨难的我们意志早已如钢铁、身手早已如……大家自己想吧^-^-^

对付 SOLIDUS 时要记住他有四种攻击方式是不可以防御的，用那两根电缆"扫地"、用电缆发射的飞弹、飞到墙上向下砸、双刀举过头顶的"必杀十字斩"(火窜的火如果雷电不自己"送上去"，是不会被烧到的^-^)

战斗初期 SOLIDUS 在失去一些体力后，会在每次被击倒后起身发射飞弹，虽然还是可以利用"扒房檐"的办法躲避但是似乎比较浪费时间，不如让雷电每次只击中 SOLIDUS 两下这样他就不会倒地也就没有发射飞弹的说了。当 SOLIDUS 绷掉"电缆"后，雷电最好还是以静制动，呆在原地任 SOLIDUS 疯狂乱窜，只要看清 SOLIDUS 最后从哪个方向冲过来就可以轻松防住他的攻击，之后要注意 SOLIDUS 的冲撞的动作及后面的招式… 冲撞时击，防御后可以直接反击。如果 SOLIDUS 用刀则要注意观察一下，必杀三连击和普通三连击都可以在防御后反击，但要小心 SOLIDUS 可能会冷不防使用"必杀十字斩"，这可是防御不能的…不过可以在躲避后利用其收招硬直进行反击。

好了关于"合金 2 实质"EUROPEAN EXTREME 难度 BOSS 战的一些小体会在下就只有这么多了，如果大家还有什么通关过程中遇到的疑问或有一些更高的见解可以去找万能的"夜露死苦"。"博爱"(如果你是 MM)的他会给大家带来满意的答案的。^_^





吸血女王

文／责编：蚂蚁

PS2	发售日：2002年10月	厂商：MAJESCC
	类型：ACT	媒体：DVD-COM

暴血瑞恩是一部很血腥、很暴力的一部作品，如果想发泄一下的话就非它莫数了。

关于系统：R3：控制瑞恩的行动方向。R4：转换视角和向上看或向下看。R1：开枪。L1：武器攻击。在游戏中还可以用做调查物品和开机关。如果在敌人的背后攻击的话就会将敌人碎尸。R2.L2：换武器。左键：特殊技能，使用后可以看见一个蓝点。蓝点就是瑞恩要去的地方。上键：消除特殊技能。下键：慢动作。圆圈键：快换视角。叉子键：为跳，按两下瑞恩会跳起后向前窜。（文中简称为二段跳）在游戏中很有用，可以破坏一些木门和墙壁。如果配合 R3 键瑞恩会做出向左或向又的侧空翻。三角键：当瑞恩右下脚的血槽满后便可变身，变身后攻击力大幅度上升。再按下三角键便可恢复。方块键：可以吸敌人的血，为自己补充体力。

[游戏流程]

瑞恩经过简单的测试后瑞恩来到了一个小岛。进入中间的房子后出现怪物，捡起地上的武器，杀死外面的怪物。去蓝点处，对话后便可以去另一个地方了。注意一定要走电线。来到新地区，杀死一间屋子里的



蜘蛛后，去河对岸见到一个能产小蜘蛛的囊，杀死它后去蜘蛛囊旁边的小门。这里边要去的地方很多一个一个来吧。来到一间有楼梯的房间。想进到房间里面的话就要用二段跳来破坏有裂缝的墙壁来到下一个蓝点处。在房间外面也有类的裂缝，也要用二





段跳，进入后要找到有裂缝的墙壁，还需要用二段跳。进入后便能见到本处的 BOSS。击倒它后，便可以去下一个蓝点了。在一间房子的二层楼处与人对话后走电线便可到下一个地区了。进入下一个地区，来到中间的仓库，干掉本处的 BOSS。（要注意尽量站在铁架处用炸弹和枪械干掉它，因站在水中会掉血。）下一个蓝点处是一间很大的房间，想进入的话就要跳上房间的上部，用二段跳进入。顺着蓝点来到楼下，找到一间房

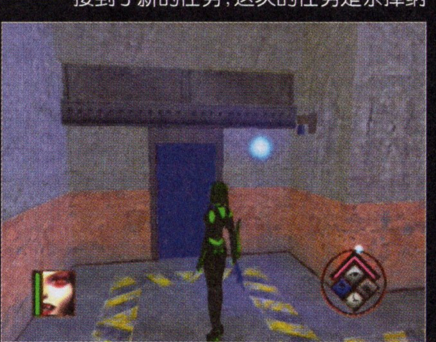


间的墙壁有裂缝处，用二段跳破坏墙壁，和里面的人对话后便可进入下一个地带了。顺着蓝点的指示便会来到一所院子，要进入应去的地方就要跳上房子的房顶从烟囱进入，然后用二段跳破坏墙壁进入房间。上二楼，用二段跳破坏房间的墙壁，便会进入不能进入的房间，与房间内的人对话后。下楼梯来到一楼有升降机的房间，但升降机没有电瓶。（用 L1 调查）去一楼仓库处得到电瓶。回到升降机处使用电瓶。（用 L1 键）来到地下室消灭下面的 BOSS 便可出院子走木桥上电线去下一个地点了。进入下一个地点，顺着蓝点来到配电室门口，打碎窗户玻璃进入配电室。打开机



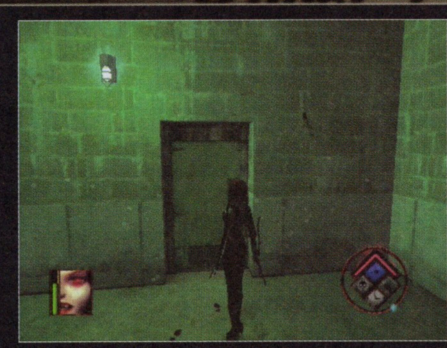
关，外面的水便退下去了。干掉下面的 BOSS。便可进入下一个地带了。进入倒塌的墙后，要跟着一只小蜘蛛，注意不要超过它也不要杀死它，跟着它便会来到海边，这时瑞恩才遇见了真正的大 BOSS 杀死它后瑞恩的任务就完成了。

时光流逝，转眼到了 1938 年。瑞恩接到了新的任务，这次的任务是杀掉纳

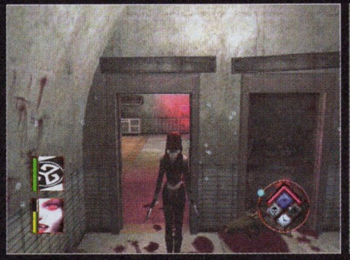


粹的头领。进入德军本部，向蓝点出发。来到一扇木门前，用二段跳破坏后进入。（以后经常会出现这样的木门，只要没有出现提示不能进入的门都要用二段跳试试。）杀死里面的 BOSS。然后向着蓝点前进，来到一扇铁门处打开旁边的绿色机关后便过关了。向蓝点前进便会来到



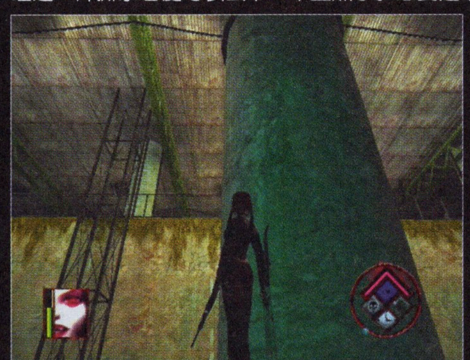


一扇木门前，用二段破坏后便见到了本处的BOSS。（他一般会在二层铁架子上）干掉他后，顺着新出现的蓝点用二段跳破坏途中的木门。在停有军舰的地方消灭本处的BOSS。然后原路返回到刚才在铁架上干掉BOSS的地方，用二段跳破坏架子下面的木门顺着蓝点，走道尽头，上二层，进门后向里走便见到了了BOSS。干掉他后，顺着蓝点回到刚开始的大厅，打开有绿色机关的铁门后便过关了。顺着蓝点的指示，打开前面的绿色机关门便进入了下一个地点。出门后直

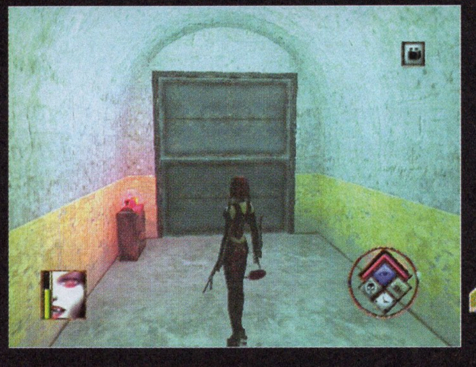




行的铁门是打不开的。顺着蓝点来到一间屋子干掉里面的BOSS。后回到刚进入此地点的铁门处打开绿色开关去干掉下一个BOSS。先进入右边的门经过一阵撕杀后便可以去下一个蓝点了。想到达下一个蓝点处，就必须跳上一节很高的台阶。顺着蓝点的方向来到有绿色机关的铁门处。打开机关顺着蓝点的指示来到升降机处，但是没有电瓶。用特殊技能可以看出电瓶在楼上。进入一扇小门便可以上楼了。顺着蓝点来到一间有货架子的房间杀死里面的士兵。找到电瓶后。



原路返回到升降机处，装上电瓶，乘坐升降机去追BOSS。顺着蓝点便会来到BOSS的房间，干掉他后顺着刚才拿电瓶的路来到有绿色机关的铁门处，打开开关后便过关了。来到下一关，顺着蓝点便会来到一间教堂似的房间。与房间里的BOSS对决。（要注意，因只能攻击他的身后，所以要迅速跳到他的身后用圆圈键急转身后用枪械向他攻击。）击败他后可以得到他的重机枪和两样道具。顺着蓝点返回到有绿色机关的铁门处打开机关后便可过关了。进入下一关，



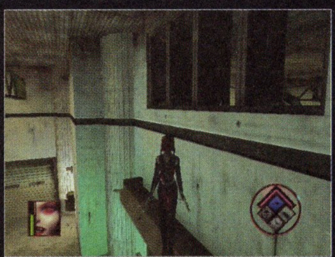




先进入左边的小门，来到有配电柜的房间装上道具，下面就要找另一样道具了。顺着蓝点来到墙壁有裂纹的地方，用二段跳破坏墙壁。在里面可以得到需要的道具。（进入房间后，可以用特殊技能确定道具的位置，用L1键取得道具。）拿到道具后返回配电室，装上道具炸掉配电柜后去刚开始进入本关时右边的那扇门。顺着蓝点来到有绿色机关的铁门处打开机关后便过关了。进入下一关，顺着蓝点的指示便会来到有绿色机关的铁门处。打开机关后直行再打开一扇机关门便进入了新的地点。一场战斗后来到铁门处打开开关便去追本关的BOOS。要想到达蓝点处必须破坏窗户上的玻璃，从窗户进入房间。再破坏楼梯上的玻璃，来到基地。要想进入到基地的内部，就要从被炸开的窗户进入。来到基地内

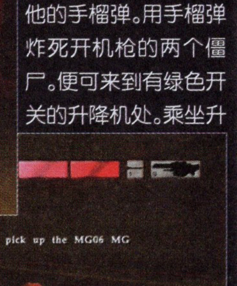


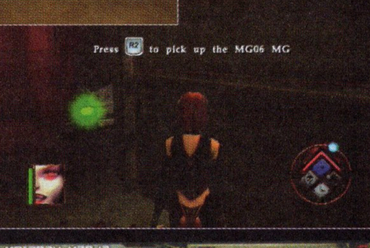




部，由于铁门的开关在房间内。所以瑞恩要从窗户较大的地方打碎玻璃进入房间内部。来到房间里敌人变成了恶心的僵尸。杀死他们后，打开机关不能进入的门就开了。进入门后，乘有绿色机关的升降机去往下一个地点。走出升降机，顺着蓝点破坏木门，进入铁门与BOSS对决。击败他后进入里边右侧的门，穿过士兵宿舍破坏前面的木门。然后去画面提示的地方。便会掉下去，在下面的楼梯上用手榴弹或二段跳破坏对面的墙壁。进入后，上楼梯来到上一层。去有升降机处，打开开关乘升降机去下一个地点。走出升降机顺着蓝点来到一间有开关的房间。打开开关后旁边的铁门便开了。进入后，经过一场撕杀，顺着蓝点便来到了一间有粉碎机的房间。拉下开关使粉碎机停下。穿过粉碎机，上右边的楼梯干掉个小喽罗后便可在粉碎机上捡到他的手榴弹。用手榴弹炸死开机枪的两个僵尸。便可来到有绿色开关的升降机处。乘坐升降机来到新的地方。破坏房间外面的玻璃，进入房间拉动开关。外面的门就开了进入铁门，在楼梯的最上部打开开关，下面的门便开了。进入后破坏左边铁门里的墙。

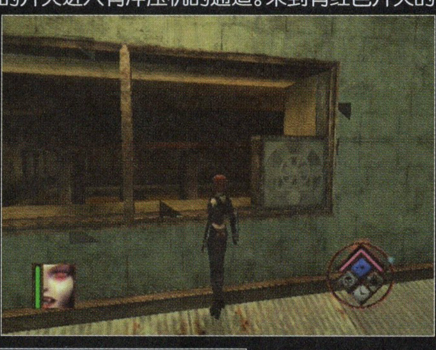


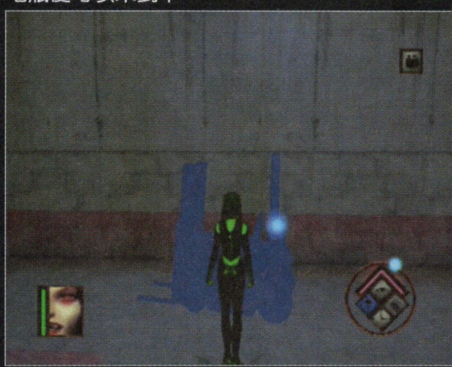






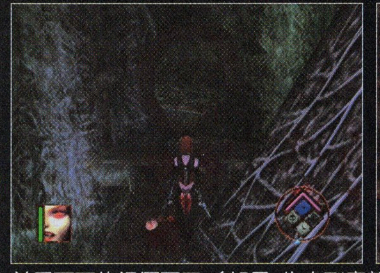
便会来到象实验室的屋子里破坏里边的墙壁。（途中要破坏玻璃窗，瑞恩只能通过大窗户的地方。）顺着蓝点的指示，便会见到一个 BOSS。干掉他后捡起他身上的武器和道具。顺着蓝点来到有开关的地方打开开关。去刚开启的铁门杀死另一个 BOOS。（只要打碎玻璃 BOSS 便会被毒气毒死）进入下一关，上来便与 BOSS 对决。（要注意在她开启机关时，不要在中间的铁板处停留。要站在铁板与铁板相连接的地方，在有电流出现时要注意跳。）击败她后跳入坑中。顺着蓝点来到一个通道入口。（注意要消灭出现的敌人）从通道出来后，跳上右边的台阶从窗户进入屋内。打开铁栅栏门旁的开关进入有冲压机的通道。来到有红色开关的地方。（注意不要走中间有粉碎机的通道）打开开关后右上角的门便开了。进入后，来到升降机处又需要找电瓶。顺着蓝点便会来到一间有叉车的房间，在叉车上找到电瓶回到升降机处装上电瓶便可以来到下一层。顺着蓝点便会见到怪物，干掉它后进入房间，在楼梯的最上部拉动开关下面的升降机便可以使用了。走出升降机后要找两样道具。首先直行，破坏里面的墙壁。进入房间右边的木门。去对面的通道，在通道的尽头破坏木门见到了 BOSS。击败他后在他身上得到一样需要得道具，原路返回，顺着蓝点便可找到另一样道具。来到被堵住的隧道处使用道具。进入隧道顺着蓝点来到有绿色机关门处打开机关，再开一扇门便过关了。进入下一关，先向右走再破坏被堵住的通道。进入通道后，打开里面的机器。原路返回后要瑞恩找两样道具。顺着蓝点，打开途中被堵住的通道。之后便会见到 BOOS。击败他后在他身上可以得到一样道具。下面就要向另一个蓝点前进了。穿过监狱（中途要破坏玻璃窗）从一间房子的房顶进入屋内。见到本处的 BOSS，杀死他后进入右上角有红色开关的门，在里面便可找到另一样道具。顺着蓝点来到被堵住的通道处，使用道具炸开通道，在通道的尽头便会见到有绿色开关的铁门。（途中尽量走管道，以免在水中失血。）进入铁门会看见像花一的东西，这便是以后的机关。用 L1 建打开它便可进入下一关。进入下一关首先到对面的洞口然后通过树枝跳到上部便可看到蓝点。再打开对面树洞上的机关后便可进入树洞。





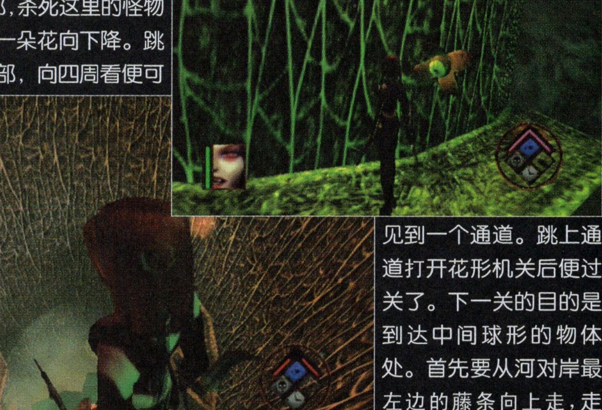


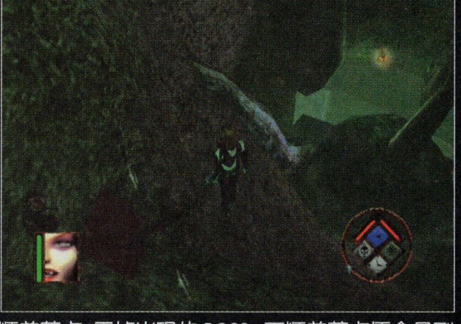
在树洞的下部打开两个花形机关后便可进入下一个地带了。刚开始还是看不见蓝点的位置。首先进入对面的洞口。通过隧道后便来到一个新的地区。跳到最高的洞口。通过隧道后便可以看见蓝点了。顺着蓝点的方向，打开花形机关后便可进入下一关了。进入下一关，首先要跳到有花形机关的地方，打开机



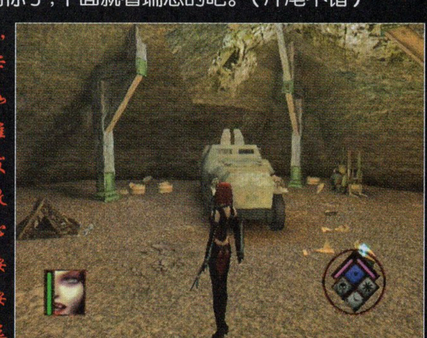


关后下面的门便开了。（如果，先来到底部的门口画面就会提示花形机关的位置。要想跳到花形机关处，就要利用树上相邻较近的台阶向上跳跃）进入洞中，干掉敌人后还须向上跳跃。注意有一处离对面较远的地方，应站在灯上向对面跳。跳顶部，杀死这里的怪物后便会使一朵花向下降。跳到花的顶部，向四周看便可见到一个通道。跳上通道打开花形机关后便过关了。下一关的目的是到达中间球形的物体处。首先要从河对岸最左边的藤条向上走，走到头便会见到有台阶的地方，换旁边的藤条，便可来到球形物体处。从球形物体的顶部进入后发生情节。情节过后，顺藤条跳到山洞，打开战车的刹车战车便会滑下去，然后迅速逃离。在爆炸中，顺着蓝点来到一辆战车处，从战车上向上跳便会逃离地下基地。来到地上，顺着蓝点，干掉出现的 BOSS。再顺着蓝点便会见到最后 BOSS。好啦，修理他不用你了，下面就看瑞恩的吧。（片尾不错）





编后语：本游戏并不复杂，主要原则就是顺着蓝点走。卡住的地方请借鉴一下本文。如果你觉得由于烦人的小兵和难缠的 BOSS 使你不能彻底发泄的话。我就献给你一条无敌秘技，让你完全发泄，消除你心中的郁闷和不快。在游戏中按下 START 键。选 CHEARS 按叉键进入密码菜单依次选（TRIASSASSINDONTDIE）后按 START 键用叉键决定 OK 后，在 COD-MODE 模式下用方向键调到 YES 处再按 START 键回到游戏。行了无敌了。（但记录后再读取无效。即死机关无效。）本文完





Paris Prelude

游戏在开始阶段有一个小小的实验关，没有任何难度，即使失误也会从中途重新来过，主要目的是为了让玩家们熟悉一下操作感觉，因此诸位大可不用过于紧张……新年之夜的 11 点 55 分，纽约城中灯火辉煌，行人车辆来来往往，热闹非凡。无数的礼花腾空而起，使得本就五彩缤纷的纽约看上去更加绚丽多彩。邦德乘坐着一架私人直升机在城市的上空缓慢地盘旋着，似乎正在寻找着什么。当他发现一名驾驶着红色跑车的美丽女郎正被数辆黑色轿车围追堵截之时，立即取出了早已准备好的高倍数狙击步枪，开始了看上去似乎毫无意义的救援工作。此时玩家们应当注意的是画面上的提示符号，按照画面上的提示进行操作可以轻松、顺利地完成任务！在救援工作的后半段，游戏的进程方式将改为赛车游戏的形式，此时"×"键为加速，左手的小摇杆负责控制方向，而其余的操作依然要参考画面上的提示……"新年快乐，邦德。"美丽女郎与邦德愉快地撞击了一下手中的酒杯，含情脉脉地说道。新的一年终于到来了，浑厚有力的钟声回荡在纽约城的上空，人们欢呼雀跃着，以各种方式庆祝着这一时刻的到来。而





我们的游戏也从这一时刻开始，才刚刚进入主题。

在主题画面，选择"NIGHTFIRE"并按下"×"键（进入 Select Codename 画面），再选择"New Codename"并仍然以"×"键来决定。编写好自己喜爱的名字后，进入键位调整画面，采用哪一种键位操作体系要视玩家的个人喜好而定。此后，我们可以进入"Advanced Options"、"Multiplayer Options"以及"AV Options"三个菜单中调整一些与游戏相关的选项。最后，选择"Save Codename"指令，将您先前的所有工作进行记录。画面很快会自动跳回到"Select Codename"模式，此刻，玩家们可以选择自己先前编写好的名字进入到下一个菜单画面。选择"Agent"指令后进入选关画面，此时我们只能选择两个关卡，而"Paris Prelude"在游戏初始阶段已经执行过，因此，只有选择第二个正式游戏"The Exchange"来进行攻克！

游戏基本操作系统：

方向键的上下是用来调出你随身的道具装备，包括电机器、可发射激光的手表与照明用打火机。而左右键则是选择使用武器的种类和将武器收起拿出。

O 键选择你随身佩带特殊眼睛的效果，可呈现夜视与紫外线。

X 键在一般情况状况下有调查和开启的作用。你持枪时，可进行子弹的填充。

□键在游戏中的作用是在你所使用的武器上进行调整，包括安装消声器和设定单发连射。

△键的作用是跳跃，这样你就可以上下活动自由了。

L1 键负责的是瞄准，特别是阻击步枪需要用它开启瞄准镜，之后再用方向键的上下调整放大倍数。

L2 键的使用可使你处于下蹲状况，这样在行动中就会轻松许多。

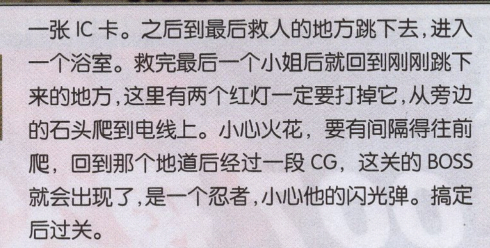
R1 不用说也知道是进行射击的按键。

R2 键就是快速更换武器。

The Exchange



故事开始 007 将来到一个大城堡的外面，顺着楼梯来到楼下。在楼下的门前会看到一个拿枪的士兵在站岗，干掉他捡起他手中的阻击步枪，而远处的二楼也有一个，一定要小心二楼的灯光。消灭他们，向前走。会到一辆卡车处，消灭在此守侯的两个士兵，在大门处就会出现绿色箭头然后进入。进入后前方会有两个士兵，蹲在暗处干掉他们后可以左走。而偏右的路，将进入一个小楼梯的门，进门再干掉两个敌人（注意进门就立刻开枪）



找到一个有三个红灯的面板拉下开关。上楼可得一件防弹衣。返回走偏左面，发现一个发电机关掉它。来到一个像花园的走廊，有三个卫兵，干掉他们进入最里面的门，上到最上面干掉士兵拿到AWP。下到一层进电子门，拿出AWP干掉右边而楼上的人（最要注意身后还有一个）。最后上到一个大落地窗的前面欣赏CG吧。

你将来到一个大的宴会场中，（注意不能杀人和拿出枪否则任务失败）。你将向有个保镖面



对着的门进去，来到下面，和一个服务生进行交谈之后，拿出特殊道具"打火机"，为在场的四位美丽的小姐拍照（记住要拍到她们的脸，拍好后会有一个英文提示剩余多少）完成后来到二楼，在这里的那个穿白衣服的黑人就会离开。进门就会来到一个书房。之后就观赏CG。上旋转楼梯后配戴上夜视镜，进入那里的一个房间中，迅速干掉对面的那个人，捡起他的枪，再干掉里面的三个人。一直往里走，来到一个十字木梁旁你跳上去直走。到一个大厅后就有一段CG，之后开枪干掉下面的四个人，进入一个地窖。在里面消灭三个敌人，记得在墙边有火箭筒一定要拿。再来到有两个死人横躺的地方拉下拉杆，上缆车后按下开关启动缆车。当缆车走到一半就会停下来，你干掉身后的两个人，立刻换成火箭筒，从窗口消灭直升机，由于攻击非常猛烈所以要多加小心，你只要三炮就能



搞定，之后就能过关。

Alpine Escape

这关开始最重要的是一定不能让警报响起，不然任务就失败。游戏开始你就到屋后找一个变电器，小心路上的探照灯，只要你贴着墙走就可以了，用特殊道具手表把锁打开后关掉它，探照灯就会断电。你回到女同伴身边它会自己过去不要跟



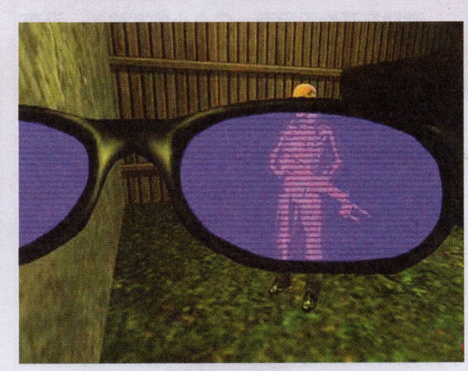
着她，退到身后的大箱子后蹲下，用枪干掉走过来的士兵（注意一定装上消音器）拿走他身上的IC卡，进入左边的电子门。门的左边有个士兵不要杀他，因为右边有个监视器，请小心监视器。进入对面的房间等那个士兵离开后，进入监视器下面的房间。从对面的那个门离开，躲过两个监视器来到Data processing的房间，从对面出来，上二楼进入房间干掉里面的两个士兵。最好使用特殊道具电机笔来让他们昏厥。再拿到桌上的另一张IC卡，从其他的楼梯下去，记住还要小心监视器，打开电子门。来到最上面，先干掉外围的敌人，等同伴关掉监视器系统再上去干掉里面的人，拿到AWP打坏所有设备。来到刚才的外围用AWP杀掉所有追女同伴的士兵。完事后下楼把屋里的也消灭掉。再到有一个铲车的仓库，杀掉里面的所有人，从有三个红色的铁管钻过去，开门出去。出来后用手中的AWP干掉敌人，因为这里比较大，敌人离你较远。进入最里面的停机坪，保护同伴加油。注意通讯塔上有阻击手，干掉他后去拿他的AWP，这是会有一群人冲到飞机旁，迅速跑回去保护同伴，直至飞机发动。一直追着飞机跑就会出现CG画面。

Enemies Vanqvished

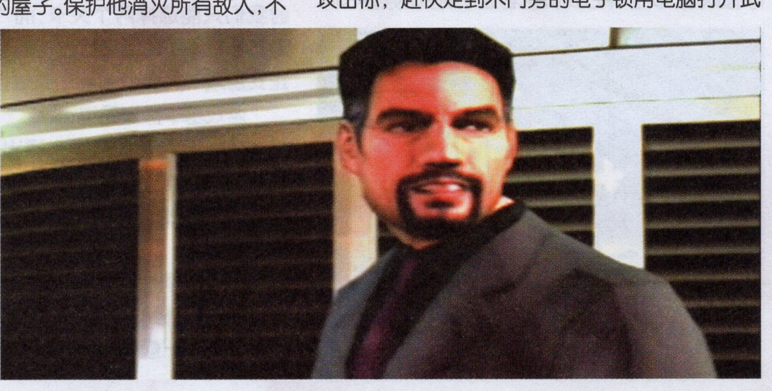
这关地图较大房间也特别多，当然敌人也不会少，小心应付。开始马上干掉门外的敌人，跟着一个男人去另外的屋子。保护他消灭所有敌人，不要让他受伤。之后会来到一个地方，他就会打开一个地道下去。你要去救四个小姐，在一个有一张大双人床的房间按下一个龙样貌的物品就能打开墙上的门，拿走一张IC卡。之后到最后救人的地方跳下去，进入一个浴室。救完最后一个小姐后就回到刚刚跳下来的地方，这里有两个红灯一定要打掉它，从旁边的石头爬到电线上。小心火花，要有间隔得往前爬，回到那个地道后经过一段CG，这关的BOSS就会出现了，是一个忍者，小心他的闪光弹。搞定后过关。

Double Cross

跟着那个警卫不要杀他，来到电梯处，贴着左侧的墙绕过他们，小心一个工人不要让他发现。进入他旁边的门上楼。再躲过两个保安走右边来到大门的服务台，拿到一张IC卡。（会有一个睡觉的警卫）返回去有一个电子门，进去用电机器干掉里面的警卫。再用特殊道具手持电脑对准一个红色带数据的面板，按下□键直到数据条完成。再回到刚来的地方，就可以乘坐白色的电梯上楼了。出电梯要小心警卫与监视器还有墙上的红外线。（就是六个黑色的方块，你是看不到红外线的）只好绕着房间通过。来到一个大房间这里有个可视电话的机器，把特殊道具IC卡用上，一共有两个。全部完成后再找到一个控制室，进入后用同样的方法打开数据板，这样就可以关掉墙上的红外线了。出控制室向右走来到EXIT门然后出去。到电梯机房用电机器干掉屋里的那个工人，出去再躲



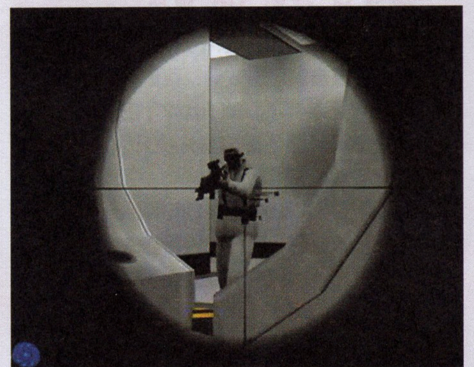
过三个工人，进入一个控制室，同上找到一个像可视电话的机器，搞定后来到发电室，让两个人都"睡觉"。再从另一个门来到屋顶，用手枪消灭一个敌人往前走。这是开始爬楼了，不要让屋里的人发觉。（注意这里不能SAVE）来到一个大房间里，找到有两个雕像的木门进入后用电脑打开一个带红色标记的门，拿走里面的磁盘。这是身后会有敌人攻击你，消灭他们。出来向左走，来到会议室。CG从逃生门道拱形屋里，走到电脑前会有直升飞机攻击你，赶快走到木门旁的电子锁用电脑打开武



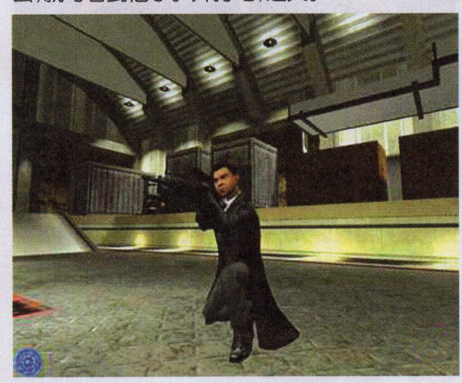
器库（会看到有火箭筒，可惜现在拿不到）。出去先用 M4A1 打它几枪，等它发射导弹射中武器库时再回去拿火箭筒。打掉它吧，注意躲闪它的射击，干掉后过关。

Night shift

打开夜视眼镜从左侧通风口一直走到最里面的仓库。打开锁跳下去，来到一个机房干掉里面的

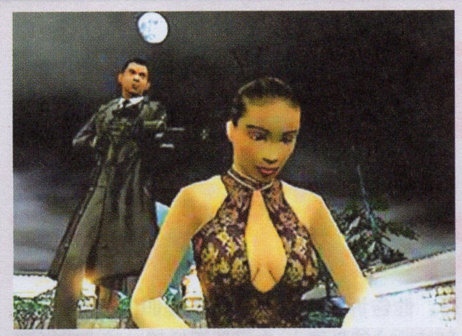


所有人。找到一个画着电路图的房间，进去打开墙上的开关，这样就可以做开始看到的电梯了。来到下层往左走再干掉几个人后回来，那个电梯对面的门就会打开了，关掉里面的电源。从电梯右边打爆铁桶上来。再回到机房，先前打不开的两个门现在可以进去了。把开关全部打开后回到有三件宇航服的地方，穿上宇航服进通道。按下开关房间里就开始充水了，进去消灭敌人后往上打开一个圆形通道，在里面小心有时间间隔的电网，通过后就开始打 BOSS 了。用跳的跳上平台，一点一点上去，就可看到他了。开打吧，过关。

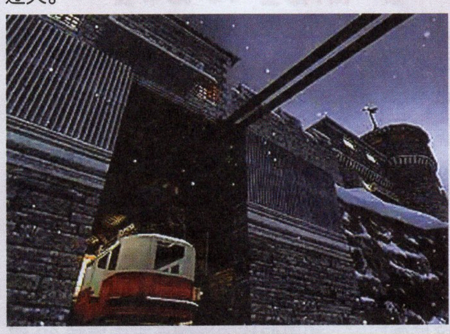


chain reaction

这一关在一个破电梯里干掉左右两边的所有敌人，直到电梯下降到一条走廊的对面。消灭一个敌人后用电话对准屋顶上的黑色圆盘（注意一定要按住□键不放）。进入后在右方找到一个会议室，打开箱子取到手雷，再返回找到一个放有多台处理器的房间用手雷把它们炸掉，炸完后来到一个环廊开枪打碎黑色的玻璃，用跳蹲进入，打开闸门找到 EXIT 门出去。29、38 和顶层有些装备可拿可不拿。往下走到 19 层时 18 层的楼梯就会被炸掉，贴着墙来到 18 层，进去后找到一个缺口然后跳下去。这层大部分都得用跳蹲走窗户。找到后楼梯去 7 层，这层有很多红外线炸弹要小心得往前走，用枪打的话要离远一点，如果看不见就用

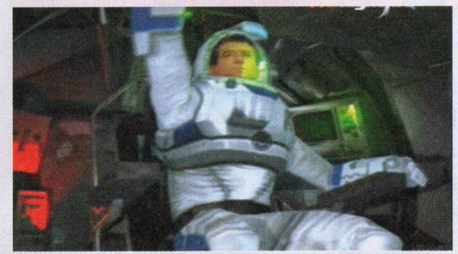


手雷搞定吧。来到一个开着的门前不要进去，往门缝里扔一个手雷，进去把门口的炸弹处理掉，干掉所有的人后向里面的门进发时要小心地上有架小型机枪火力相当猛，要先把它打掉，再用手雷向左侧的桌子扔，全部报销后再前进打坏屋里剩下的所有处理器，之后来到环廊，这是铁闸会全部关上，拿出 AWP 躲在角落把楼上楼下的火箭兵干掉，马上跑向两个大门旁用 M4A1 消灭冲出来的三人，进入拿装备。这时铁闸会再次打开，出门后向右，来到一个铁闸门旁的屋里隔着窗子用火箭筒炸掉左右两个红外线炸弹，直到把剩下的屋里的处理器全部摧毁，在从另一边的窗子出去拿些装备上电梯，出电梯后用火箭筒干掉向你射击的车辆，再炮轰 5 辆白色面包车，从另一头的楼梯来到大厅，消灭所有人后走到大门，铁闸就会关上，返回从敌人打碎的一个窗子进入打开铁闸。就能过关。



Phoenix fire

从海岸向右走到小木屋里用 IC 卡打开同样机器（注特别要注意，左侧海岸上有三挺机关炮）干掉他们后从左侧上山，从山洞里来到一个梯子旁下去，干掉所有人拿些装备，进入一个铁地板的通道，走右边冲入一个营房杀人拿装备出来右走，打开铁门取走桌上的东西上楼，用电脑打开门，拿到火箭筒，那个穿白衣的人不能杀，从左边上旋转楼梯，来到一个有水池的地方，下到水池底的一个机房安上 C4（自动装上就是刚才从桌上拿到的）进入一个房间用 IC 卡启动火箭平台，利用火箭平台跳到最上面离开。



一段 CG 后沿路进屋拿装备，上山，来到最上面救出女同伴，拿走榴弹枪。进山洞，一路上杀人，跳过山崖进入另一个洞。到一个通讯塔楼对面的机房里，找到一个活动地板，下去进入那个塔楼，打开开关。出来进入有两个红灯的洞，在一个屋里打开开关，出去上另一个塔楼里打开开关。再从有辆卡车驶出的地方进入，跳下水，在桥墩装上炸弹，过关。

Deep descent

一直前进关掉门口岗亭的开关，进入仓库，按下控制台的开关，让吊车移开，用电话掉住原来吊车旁的白色扣环。一直走到最里面，在一个玻璃屋



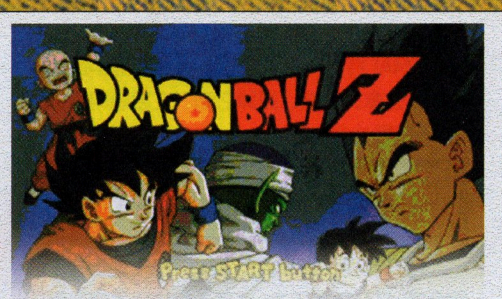
的上面也有一个扣环，上去进入通风管，从最里面掉到屋里进入电梯。出电梯在对面的屋里用打火机给桌子上的图纸拍照，出门右转。在旁边的屋子里拿到 IC 卡，出去找到控制台，打开吊车用电话控制上去，跳上火车。（注意两侧的敌人）到站后用电脑开门，走到最里面先用特殊道具 IC 卡打开机器再启动红色的大按钮之后就会爆炸（不用怕，对你没有伤害）跑到屏幕后面上电梯。下电梯一直往里走，打开电子门通过木质书屋下楼，来到一个大的平台，站上去它就会自动下降。（注意这里的敌人武器的火力非常强，小心应付）来到一条走廊，这里的敌人非常多而且有红外线炸弹。全部搞定后来到大的电子门进入，蹲下爬进绊电梯里，从上面上去，找到吊环用电话爬上去。最后来到有航天飞机的地方，干掉五个士兵及忍者，上楼过关。

ISI and infiltration

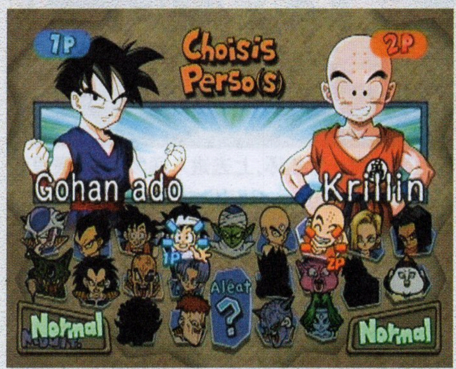
打开门干掉上升平台上的人，再从左边跳上去（因为引力非常小），再从屋顶跳到对面。找到一个像加油的嘴儿，按住确认键，头盔的下方就会上升，那是再给服装加喷射气。在按住跳就会飞得很高，跳上去来到一个能看到四只火箭的地方，打碎玻璃天到中央的平台上消灭敌人。再按开四个的开关，打开火箭的舱盖，有大跳上去关闭开关。（每个火箭有三个开关，只能一个一个关。如果喷射气用完了可以跳到下面，下面还有一个加气的。特别注意的是只有五分钟，一定要快。多存盘哦！）都关完了就可以从另一个门出去了。开门就是 BOSS 了，它的闪躲非常快，还会发出大电光球，击中的话就会 OVER,小心、小心、再小心。最好把他逼到一个角落里打，一会儿就会打倒他，完了后从另一个门走吧。

龙珠 Z—武道会 超火热究极攻略

文/姚舜禹
责编/葵双叶



《龙珠》-- 这个影响了整整一代人的漫画作品，在原作完结后将近 10 年中魅力仍旧不减，至今仍有附属作品问世，这不，在 PS2 上又有一部《龙珠 Z-武道会》问世了。里面收录了原作从"赛亚人来袭"到"沙鲁游戏"这段内容，游戏以全 3D 的方式将漫画中几乎所有的精彩场面一一再现，平心而论，无论是画面还是操作感都是历来《龙珠》游戏中最出色的，所以无论是龙珠迷还是游戏迷都不应该错过这样一部好游戏，而对于没有看过《龙珠》的玩友也正好补上这 90 年代最经典的一课。



本作大致由两部分组成，一个是剧情模式；一个是对战模式。但在对战模式中的角色需要完成剧情模式才能选用，因此本文将重点介绍游戏流程以及隐藏情节，至于对战中的心得体会就有待诸位玩友自己摸索。

系统介绍

方向键：选项的选择；战斗中角色的控制。
×键：项目的确定；战斗中的"G"键（防御）。
○键：项目的取消；战斗中"E"键（气功波）。
□键：战斗中的"P"键（拳）。
△键：战斗中的"K"键（腿）。
START 键：开始或暂停，在战斗中可以调出角色的出招表。

游戏中获得的某些道具（如仙豆）是不能直接使用的，需要在"Edit Skills"模式中编辑进去。

第一章：神秘敌人的出现

故事发生在悟空（Goku）与短笛大魔王（Piccolo）在"天下一武道会"上进行殊死战斗，并且将其打败的五年后，悟空带着儿子孙悟饭（Gohan）来到龟岛看望龟仙人和布尔玛等朋友，



就在大家闲谈之际，突然一个来历不明、长相奇怪的人出现在众人面前，他的名字叫拉蒂兹（Raditz），是悟空的哥哥。他告诉悟空，他们原本是叫做"赛亚人"（Saiyan）的外星人，为了消灭地球才将悟空送到这里，现在拉蒂兹要求悟空加入他们一伙，得到否定的答案后他竟然抢走悟饭企图要挟悟空。这时短笛出现了，为了对付共同的敌人，他与悟空联手一同去找拉蒂兹决斗。



第一战：悟空 VS 拉蒂兹

这场战斗难度较低，是给玩家用来熟悉这个游戏用的，可借此机会熟练掌握"P"、"K""G"基本战斗技巧和"冲击波"（PPPPE）的用法。

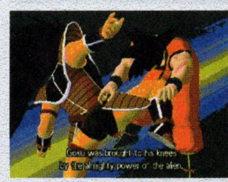
【战斗后得到技能"Zanku Fist"（KK→KKE）】

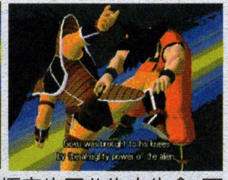
悟空和短笛并不是拉蒂兹的对手，无奈最后悟空只得用尽全力抱住拉蒂兹，由短笛给他致命一击。

第二战：悟空＋短笛 VS 拉蒂兹

只要在 5 秒之内不离开短笛前面的那条蓝色区域就可以，如果偏移的话朝反方向旋转 3D 摇杆即可。

【战斗后可以在对战模式选用拉蒂兹】





虽然拉蒂兹死了，可悟空也因此失去生命。可故事并没有因此了结，几年后，拉蒂兹的同伙会到地球来为他报仇，为了迎战更强的敌人，短笛将悟空的儿子悟饭带去修炼，而悟空也在另一个世界通过蛇道见到界王，在修炼更强大的武功。

第二章：悟空的愤怒

就在大家刻苦修炼本领的时候，可怕的赛亚人竟然提前到达地球，他们就是拉蒂兹的同伙贝吉塔（Vegeta）和那巴（Nappa）。在与那巴的战斗中，乐平、饺子、天津饭和短笛先后被杀，就在小林和悟饭绝望的时候，愤怒的悟空终于从另外一个世界回来了，他要和这两个赛亚人决一死战。

第三战：悟空 VS 那巴

那巴的攻击比较凶猛，不过招式破绽较大，抓住空隙连续攻击就可击败他，可借此机会练习一下新技能界王拳"King Kai Fist×2"，在有 2 层气时 P+K+G 三键同按后能够变身来提升攻击力，然后做好下一战对贝吉塔的准备。

【战斗后可以在对战模式选用那巴】

那巴不敌悟空，他在向贝吉塔求援时却遭到无情的毁灭。于是悟空和贝吉塔的战斗就开始了。

第四战：悟空 VS 贝吉塔

贝吉塔不愧被称作最强的赛亚人，勇猛的战斗力令人难以招架，不过只要能够看准机会使用界王拳和冲击波并不难击败他。

【战斗后得到技能"King Kai Fist ×2"（P+K+G）】

贝吉塔与悟空针锋相对，但他为获胜竟变成巨猿将悟空打个半死，多亏弥次郎兵卫切断他的尾巴，可没想到这却引来了贝吉塔的攻击。





第五战：悟饭 VS 贝吉塔

这场战斗比较艰难，由于悟饭身材矮小而导致攻击判定很弱，攻击力也很低，面对强大的贝吉塔很考验玩者的实战能力。

【战斗后可以在对战模式选用贝吉塔】

最后顽强的贝吉塔终于被大家齐心合力击败了，悟空还仁慈的放他一条生路。这场恶战过后，布尔玛和小林为使死去的伙伴们复活，同悟饭一起乘坐宇宙飞船向短笛的故乡 -- 那美克星飞去。

第三章：出发！那美克星

布尔玛一行抵达那美克星，可他们很快便得知了一个可怕的消息 -- 原来被称作"宇宙最强最恶"的怪物弗利萨（Frieza）率领他的手下不久前来到那美克星，目的是抢夺龙珠以达到长生不死。紧接着，伤愈后的贝吉塔也追随着弗利萨的行踪来到这里，顿时那美克星的上空阴云密布。



地球这边，悟空吃了仙豆后恢复健康，迫不及待的飞向那美克

星，并在途中进行着艰苦的修炼，玩者要帮助悟空完成这些修炼。

修炼一：按"G"键将贝吉塔发的波反弹回去，完成15次即可。

【战斗后得到技能5倍界王拳"King Kai Fist×5"(P+K+G;需要3槽气)】



修炼二：使用"P+K"与贝吉塔发生近身战，使用的方法是和贝吉塔接近后不断地按P+K就会随机出现特写画面，这时需要连打方向键和PK键，按得越快就越占上风，完成5次即可。

（这就是近身战出现的画面）

【战斗后得到技能10倍界王拳"King Kai Fist×10"(P+K+G;需要4槽气)】

修炼三：以很少的体力战胜贝吉塔，多练习界王拳的发挥。

【战斗后得到"仙豆"(Senzu Bean)，作用是在战斗时恢复体力，编辑模式使用】

第四章：基纽特种部队

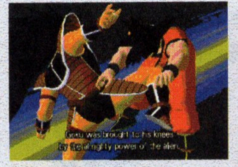


贝吉塔终于和弗利萨发生了正面冲突，为增强战斗力，弗利萨调来了得力部下——基纽特种部队，这是由5个超强怪人组成的战斗小组。为了保护龙珠，贝吉塔与小林悟饭被迫联手，可仅是特种部队里的一个利库姆（Recoome）就将3人打得落花流水，就在危机关头，悟空的飞船终于到达那美克星，他首先要面对的就是强大的基纽特种部队。



第六战：悟空 VS 利库姆

这场战斗没什么难度，正好可以练练刚修炼出的技能。





【战斗后可以在对战模式选用利库姆】



利库姆自然不是悟空的对手，在悟空击败了基纽特种部队其他的几名队员后，基纽队长（Ginyu）不得不亲自出马。

第七战：悟空 VS 基纽

此战中基纽并不是很强，只要小心应战并无问题，接下来的战斗才是关键。

【战斗后得到技能"Super Dragon Fist"(→KKE;需3气槽)】

基纽队长自知不能获胜，却使出"身体交换"和悟空换了身体，这下悟空要面临一个巨大的危机了！



第八战：悟空（变身基纽）VS 基纽（变身悟空）

由于悟空变成了基纽，原来的招数全部丧失，并且身体还受了重伤，这场战斗的难度可想而知。所幸的是基纽队长并不会使用悟空的身体，因此对方虽是悟空却不是很厉害，因此放心大胆的进攻吧！

【战斗后可以在对战模式选用基纽】

悟空终于抓住机会变回自己的身体，基纽队长却变成一只青蛙，至此基纽特种部队完全被消灭了。与此同时小林和悟饭利用那美克星的龙珠召唤出神龙，实现愿望使短笛复活并且将他送到那美克星上来。同时，恼羞成怒的弗利萨出现了。

第五章：超级赛亚人的传说





弗利萨果然不愧是宇宙最强者，4次变身后没人能抵挡住他的进攻，大家被他折磨得精疲力竭，此时悟空终于恢复身体赶到战场，与弗利萨进行最终的决战！

第九战：悟空 VS 弗利萨

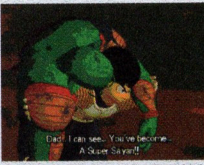
弗利萨的攻击速度比较快，离远后还会用气功牵制，所以比较难对付。这时前面所练习的界王拳就派上用场了，注意一旦气槽少于4槽时一定要不断进攻来增长，然后使用10倍界王拳，这样才有胜算。

【战斗后获得技能元气弹(Spirit Bomb)(在10倍界王拳模式中→









不可一世的弗利萨终于被悟空的元气弹打败，不过他却奇迹般的复活了，然后将小林杀死，悟空在巨大的愤怒中变成传说中"超级赛亚人"！

第十战：悟空 VS 弗利萨

变成超级赛亚人的悟空攻击力极强，尽量多用连续技削减多方体力。但要注意的是这场战斗弗利萨要比悟空多一槽血，还有不要在气槽低于5层时被打倒，这样就会变回原来的状态。

【战斗后获得技能超级赛亚人(Super Saiyan)(P+K+G;需要5槽气)】





一场战斗下拉，弗利萨看到超级赛亚人的强大后不甘心失败，用100%的能量与悟空决战。

第十一战：悟空 VS 弗利萨

这场决战悟空仍然少于弗利萨一槽血，而弗利萨却异常凶猛。比较稳妥的办法首先是防御好其凶狠的连续技，之后在其收招时给予最大的伤害，比如元气弹等连续攻击的技巧，相信对实战已经经验丰富的玩者定会化险为夷。

【战斗后可以在对战模式选用弗利萨】

走投无路的弗利萨竟然将那美克星毁灭了，由于短笛的复活使远在地球龙珠重新焕发光芒，多疑大家利用龙珠将那美克星上所有人都转移到地球，独留下悟空和弗利萨。在那美克星即将爆炸的最后几分钟，悟空给了弗利萨一些能量让其逃命，但弗利萨却用这个能量向他攻击，悟空无奈将之消灭，可自己却没有办法逃走——那美克星终于爆炸了，消失在宇宙的尽头。

第六章：新的威胁



在那美克星之战结束的一年后，大家都过着平静的生活，突然一股强大邪恶的气息逼近地球，原来是弗利萨和他的父亲来复仇，贝吉塔和其他战士正要赶去作战，却发现弗利萨父子已经被一个神秘的少年消灭了，而这个少年好像知道很多大家所不知道的事情，更重要的是他竟然还能变成超级赛亚人。

等悟空到达地球后，神秘少年和悟空单独谈话，悟空得知他的名字叫特兰克斯(Trunks)，而他竟然是贝吉塔和布尔玛的儿子，来自二十年后的未来世界。特兰克斯告诉悟空，在三年后由黑绸军格罗博士制造的人造人会出现，它们非常强大，把所有人全都杀死了，悟空却因为心脏病而逝世，他这次来就是给悟空送来特效药，好让大家在三年后的战斗中有所准备，说完这些后他就回到未

来去了。

在得知这可怕的消息后，大家都回去努力修炼武艺。很快便过了三年，大家来到特兰克斯所说的地点时果然出现了敌人，他们是人造人19号和20号。

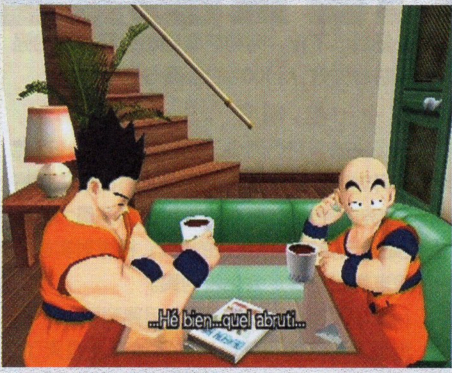
第十二战：悟空 VS 人造人19号

看了这么多情节终于可以动动手战斗，敌人并不厉害可以轻松获胜。

【战斗后得到道具治疗"病毒性心脏病"的特效药，作用是恢复HP，编辑模式中使用】



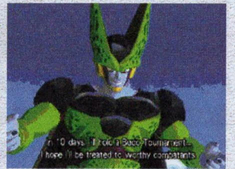

在与19号的战斗中，悟空的心脏病突然发作，幸亏贝吉塔及时赶到化解这一危机。悟空由乐平送回家中治疗，贝吉塔则变成超级赛亚人将19号消灭，20号见势不妙仓惶逃走。



原来20号就是格罗博士本人，他回到研究所启动了17号和18号还有16号，他们才是特兰克斯所说的人造人。这些人造人果然强大，就连贝吉塔也不是对手，无奈短笛去找神仙，希望通过合体成为原来的那美克星人。可神仙却告诉短笛，他发现了一个更为可怕的事实。

第七章：邪恶的预感

合体后的短笛终于找到神仙预感的本身——它叫做沙鲁(Cell)，也是格罗博士研究的怪物，它在未来杀死特兰克斯而来到现代，目的是吸收17号和18号成为完整的身体，于是短笛和沙鲁展开一场战斗。

第十三战：短笛 VS 沙鲁

现在的沙鲁却并不强大，由于短笛的手脚都很长，因此攻击判定非常强，打起来非常轻松。

【战斗后获得技能"与神仙合体"(Fuse With Kami)(P+K+G;需要5槽气)】

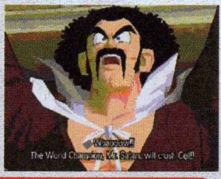
沙鲁看到打不过短笛便逃走了。另一方面，16号、17号和18号来到龟岛打探悟空的下落，众人自然不会告诉他们，而战斗的重任自然又落到短笛身上。

第十四战：短笛 VS 人造人17号

在原作中短笛与17号不相上下，不过在这里17号却不是很厉害，抓住时机连续进攻就可打败他。

【战斗后在对战模式可以选用17号】

就在短笛与17号激战的过程中，沙鲁悄悄逼近了，它趁机吸收17号打败短笛。这时贝吉塔和特兰克斯赶到，贝吉塔使用超过超级赛亚人的能力将沙鲁击败，但让沙鲁有机会吸收18号而形成完整的身体。拥有完整身体的沙鲁轻而易举的就打败了贝吉塔父子，还向所有人宣战，在10天之后要举办一个"沙鲁游戏"，如果没有人能战胜沙鲁，那他就要消灭地球上所有的生物。

第八章：沙鲁游戏

10天后，决定地球命运的沙鲁游戏开始了，最先上场的是孙悟空。

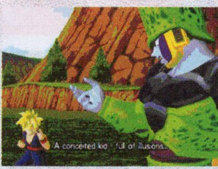
第十五战：悟空 VS 沙鲁



原作中要败的一场战斗在这里却要胜利，与沙鲁战斗时注意不要给他反手的机会，快速连续的进攻是取胜的法宝。

【战斗后取得技能"能转弯的冲击波"(Warp Kamehameha)(PPKKE)】

悟空突然中止和沙鲁的战斗，宣布自己失败，并指定悟饭作为下一个上场的选手，悟空这个行动令所有人疑惑不解，悟饭怀着忐忑不安的心情上场了。

第十六战：悟饭 VS 沙鲁

从这里开始战斗变得一场比一场难，前文说过悟饭的弱点是攻击范围太短，但灵活的身法却是沙鲁比不上的。在战斗中尽量同沙鲁拉开距离，抓住其冲过来时出现的破绽予以痛击。

【战斗后可以在对战模式选用"悲愤的悟饭"(Teen Gohan)】

沙鲁为激怒悟饭，造出一些小沙鲁去攻击其他人，大家都被打得遍体鳞伤，最后在16号的引发下，悟饭终于爆发出超强的力量，悟饭真正的能力觉醒了。




第十七战：悟饭 VS 小沙鲁×7

小沙鲁虽然不是很厉害但却在数量上占优势，因此一定不能掉以轻心，尽量拉开距离来保存体力。

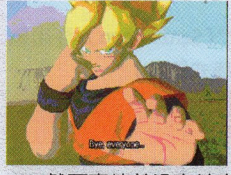
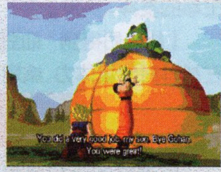
【战斗后得到技能"超级赛亚人2"(P+K+G;需要5槽气)】

第十八战：悟饭 VS 沙鲁

由于悟饭变成"超级赛亚人2"后攻击力得到很大的增强，因此不必过于惧怕沙鲁，但要被打回原型的话几乎就没有胜算了，所以始终要保持气槽在4、5层左右，一旦被击倒就立刻变身回去。

【战斗后得到"混血儿的力量"(Mixed Blood Power)使用后增强攻击和防御力，编辑模式中使用】

在悟饭强大的力量下沙鲁几乎没有还手的余地，气急败坏的沙鲁使用了最后一招——自爆。就在众人绝望之际，悟空挺身而出，用瞬间移动将自己和沙鲁转移到界王那里，沙鲁爆炸了，悟空和界王却因此付出生命的代价。

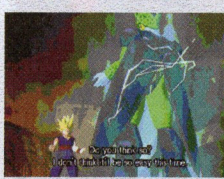



然而事情并没有结束，就在大家以为沙鲁已经被消灭的时候，沙鲁却突然复活了！不仅如此，沙鲁不但得到完整的身体，还具有和悟饭相同的力量。



最终战：悟饭 VS 沙鲁

作为本作的最终战，难度是绝对的高。不客气的说，如果将游戏难度调节到N以上的话玩者几乎没有绝望的可能。因为首先悟饭比沙鲁少一槽血，而且变身后的沙鲁实在强得变态，攻击速度超快、超凶猛、攻击力超强，一套连击可以有一槽血的杀伤力，使人根本没有还手之力。这最后一战实在太艰难，因此最好的办法是将游戏的难度设定成"EASY"(其实默认就是EASY，不过为了增加乐趣建议玩者改成Nomal，不过这最后一战实在……)，然后不断进攻来封堵沙鲁的攻势才能看到一丝的希望，然后只要不被沙鲁缓过手来就有获胜的可能。



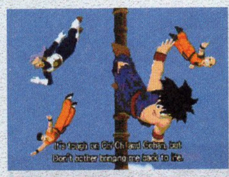

【战斗后可以在对战模式中使用沙鲁】

在悟空的鼓励下，悟饭终于将沙鲁彻底消灭。



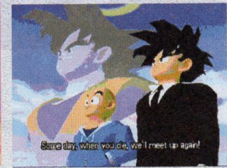
大家拖着疲惫的身躯回到神殿，用龙珠将所有被沙鲁杀害的人复活，可悟空却因为死过一次所以不能够再复生，不过他乐观的态度令大家感动不已。

第二天，特兰克斯乘坐着时光机回到未来去消灭那个时代的敌人，大家目送他的离去，想起往事的林林总总，心中感到无限感慨，游戏也就到这里结束了。









隐藏情节（按出现顺序）

将游戏完成一遍后，接下来在"STORY"模式中会出现新的情节（旁边有"NEW"字样），其中还有些原创情节还非常令人捧腹。

注：某些隐藏情节只有在难度设定为 Nomal 时才能出现。

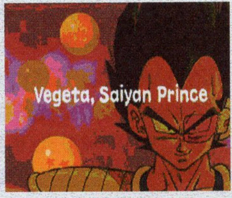
隐藏情节一：两个誓不两立的人的合作（A Mutually Deadly Foe）

与第一章情节完全相同，只不过是以短笛为主角来进行的，结束后可以得到短笛的必杀技 "Instant KillQuick"（PPKE）和 "Specicl Beam Cannon"（→PP→PE）。

隐藏情节二：赛亚人来袭（Saiyan Attack!!）

补充了原作中短笛、小林等人与贝吉塔和那巴的几段战斗，还对短笛舍身拯救悟饭的情节进行重点描写，再现了感人的一幕。结束后可得到短笛的投掷技 "Demon RoundHouse"（P+G）必杀技 "Fierce Ranma"（→KKKE）。

隐藏情节三：贝吉塔，赛亚人的王子（Vegeta,Saiyan Prince）



这是游戏原创的一个故事，内容是将悟空与贝吉塔在决战的那段故事反过来，变成结局由贝吉塔取胜，然后变身成为超级赛亚人，之后能够取得贝吉塔的必杀技 "Galick Cannon"。

隐藏情节四：贝吉塔的攻击（Vegeta's Attack）

这里以贝吉塔为主角，补充了他偷偷跟随弗利萨来到那美克星，暗中与弗利萨作对的故事。他和弗利萨、萨博（Zarbon）及基纽特种部队之间进行的周旋是原作中非常精彩的一段剧情，所以一定不要错过。之后在对战模式中可以选用萨博和多多利亚（Dodoria）。



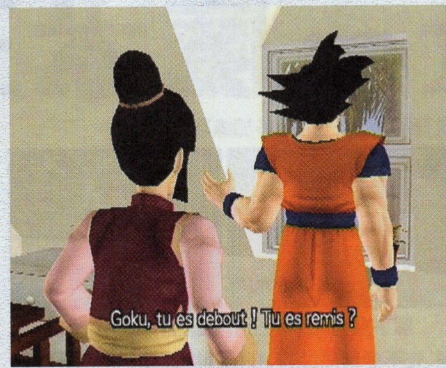
隐藏情节五：通向超级赛亚人之路（The Road To Super Saiyan）

本情节仍然继续贝吉塔在那美克星的故事，在经历了几次生死考验后，贝吉塔认为其已达到超级赛亚人的境界，不惜向弗利萨发出挑战！

剧情完成后得到贝吉塔的必杀技 "Final Bash"（KK→KKE）

隐藏情节六：弗利萨？还是贝吉塔？（Fireza? Or Vegeta?）

遗憾的是贝吉塔并没有成为超级赛亚人，他的力量远不及变身后的弗利萨，而且被弗利萨无情的杀害，一直顽强战斗的贝吉塔终于倒在了那美克星上。



完成后得到"赛亚人之血"（Saiyan Blood），作用是在使用仙豆时同时增加攻击力和防御力。

隐藏情节七：狂怒的弗利萨（Raging Fireza）

同"贝吉塔王子"的剧情类似，将众人与弗利萨作战的情节反过来演绎一遍，最后可得到弗利萨的必杀技 "Death Beam"、"Evil Dance" 和 "Final Form"。

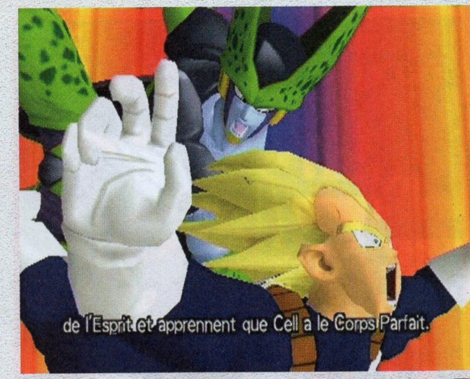
隐藏情节八：真正的统治者（The True Ruler）

仍然是个本末倒置的故事，讲述弗利萨战胜超级赛亚人孙悟空，然后找到神龙获得长生不死的生命后统治宇宙，非常有趣。完成后得到弗利萨100%变身的能力（P+K+G）。

隐藏情节九：超级赛亚人贝吉塔（Super Saiyan Vegeta）

补充贝吉塔在悟空患病后，与人造人19号、18号战斗的情节，完成后在对战模式可选用19号和18号。





隐藏情节十：贝吉塔的信心！（Vegeta's Confidence!）

当沙鲁吸收17号后，准备寻找18号时贝吉塔出现了，他以超过超级赛亚人的力量将沙鲁击败。这段情节就是补充了这几场战斗，完成后获得贝吉塔的能力"超级贝吉塔"（P+K+G）。

隐藏情节十一：沙鲁完整的身体（Perfect Form Cell Complete）

沙鲁得到完整的身体，而贝吉塔也为他的任性付出沉重的代价，他和特兰克斯都被沙鲁击败，从而促使"沙鲁游戏"的诞生。完成后可以在对战模式中选用特兰克斯。

隐藏情节十二：沙鲁完整的身体（特别篇）（Aim Form Perfect）

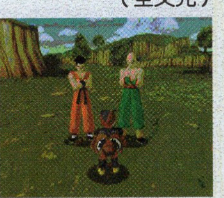
这是全游戏最爆笑的原创情节，故事一开始讲述了沙鲁的来历和目的，先打败16号吸收了17号，然后再打败小林妄图吸收18号，可没想到小林推开18号被吸了进去，结果沙鲁变成小林般的模样，接着面对的作战对手竟然是乐平和天津饭！之后和这两个人展开一场恶战……然后画面一转，原来是在沙鲁在等待"沙鲁游戏"时做的一个梦，真是服了制作者超强的幽默感。



至此，《龙珠》的故事就此告一段落，相信大家还有种意犹未尽的感觉吧！没关系，找来朋友一同在对战模式中让龙珠战士们正义、勇敢的精神再次发光吧！

（全文完）





文／姚舜禹
责编／葵双叶

PS2 发售日：2002年11月 类型：A·ADV
厂商：BANPRESTO 媒体：DVD-ROM

本作是著名的《鲁邦三世》系列在PS2上推出的新作，其中无论是画面、音乐还是系统都大幅度进化，现在本人就将这部游戏的流程奉献给各位玩友。



系统介绍

左类比摇杆：控制鲁邦行动
右类比摇杆：控制鲁邦的视角
○：项目的决定；调查；隐身（当鲁邦在一些雕像后时头上出现会灯泡字样，这时按住○他会做出和雕像相同的姿势）。
×：项目的退出
△：特殊物品的调出，比如红外线视镜等。
□：射击
R1：武器的使用（按住后摆出姿势，类似生化）；在变装后针对各个职业的动作（比如警卫就是敬礼）。
R2：蹲下。（仅限于不使用变装时，可在蹲下时行走）
L1：变为主视点（仅可查看）。
L2：变为追尾视点。
START：调出道具菜单
SELECT：调出变装菜单

游戏流程

鲁邦三世～魔术王的遗产

第一章……………………

午后5:30分，某城市火车站。

火车站上的人来人往，在忙碌着搬运东西。在旁边有位金发少女坐在很大的一只手提箱上，不知在等候着什么人。这时有一个绅士赶来找到这位少女，从对话中得知她叫テレ－ゼ，由于她父亲发现的古董“荣誉之瓶”（荣誉の水差し）要去参加チャリティ－美术展，所以她也在被邀之列。这件珍宝要由这辆火车运到美术展上，正在他们谈话之际，一个警官模样的人出现了，他是专门保护这次美术展的钱行警官，提醒二人要注意一个叫做“鲁邦”的盗贼，他是以高超的偷盗技巧而闻名，这次他的目标就是这个“荣誉之瓶”。



其实鲁邦早就伪装成一座雕像混进了列车中，游戏就是从这里开始的，玩家可以先熟悉一下游戏的操作系统，在车厢角落发现《警备计划书》，上面写着这几节车厢的警备状况。出车厢后在旁边的洗手间中可得到麻醉弹，在第二节车厢的洗手间中有一套警服，从此就可以变装成警卫。在警服中还有一个写着“2517”的纸条，正好旁边有一个密码锁，输入后打开前面车门，这里面有两个警卫，玩家要重点注意一下，在这里要训练玩者如何在鲁邦变装后骗过警卫，具体做法是在警卫头上的问号在由黄变红之前按R1键，这时鲁邦会做出敬礼的姿势，如果问号变成红色警卫就会识破鲁邦的伪装而进行攻击。另外在变装时可以和警卫对话，还能偷取警卫的物品（在PICK槽涨满时瞬间按“□”），这些技巧对于游戏的发展会非常有用，因此一定要多加练习。





解下来鲁邦来到一节地面上有很多小孔的车厢，先不要贸然过去，在前面能找到一个红外线眼镜，将它装备上后（不能在变装时使用，按△调



出）能看见地面上那些小孔发射出的一道道红外线，小心走到尽头处按动门旁的电钮，之后车厢出现一道隐藏楼梯，顺着楼梯到上一层，调查车窗后可以由窗户爬出到达车顶。

在车顶上，鲁邦窥探到钱行警官与テレ－ゼ的一段对话，大致了解这次行程的情况，等两人走后鲁邦从天窗下来，这节车厢一边是有密码锁，在四周沙发下面可以找到照片和药剂（在沙发旁按○键移动），另一边可以下去，下面是一个像是会议室的车厢，里面有两个警卫，注意车厢最里面有块黑板，上面写着4个数字“7391”，将这个数字输入到刚才那个密码锁中打开门后向前走是厨房，里面有两个警卫在发牢骚。等他们走后，鲁邦顺着壁橱到达车厢的另一面。前面车厢的桌上有张撕毁的纸条写着“69”，再往前走又找到了另一半“54”，前面的车厢出现了密码锁，看来密码就是“6954”了，输入后果然打开了门，这时鲁邦便到达游戏第一个存盘点，这节车厢周围的墙壁是红色的，右上角类似心电图的圆圈中会有“Save Area”字样，同时也是安全区域，可以让玩者暂时放松一下。

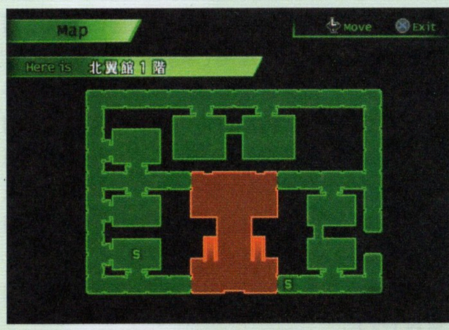
通过存盘点之后继续进发，又看到一个密码锁，号码是“1355”。旁边厕所里有个警卫，他身上有不少好东西，别忘了“顺手牵羊”上几把（汗）。通过前面的门来到一处有楼梯的地方，先不要上楼梯走那个门，里面能得到一件“观光客的衣服”，然后通过楼梯上去，就来到了“荣誉之瓶”放置的地方，鲁邦打开盖子，却从里面伸出一只手铐，原来钱行警官早已埋伏在那里，“荣誉之瓶”也已经转移到了别处，随后玩者要迅速地找到一只纸箱钻进里面（按住○键），这时会发生钱行打电话掉出钥匙的情节，用这个钥匙打开这间房门，鲁邦就顺利脱身了。

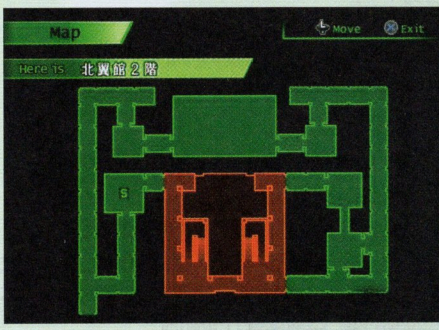
接下来回到那间得到观光客衣服的车厢，用钥匙能够打开里面的门，往前走通过一个存盘点后来到客房，这里一共有四个房间，在第一间房中得到一张画有奇怪符号的“线が书かれたメモ”；在第二间房中得到一组数字01、13；在第三间房中看到一个地球仪，地球仪上有两个开关非常像“线が书かれたメモ”上画的东西，按照纸上画的顺序“左、右、右、右、右、右”依次扳动开关后地球仪打开了，里面有一张“セキュリティカ－ト”，将这张卡片保管好来到第4间房，结果却发现是锁着的，记得客房门口有个密码锁，去碰碰运气吧！到密码锁处输入刚才的数字“0113”，果然打开了第4间房！在这间方里鲁邦发现了一个皮箱，里面居然装着钱行警官的衣服，在穿上衣服后还发现里面有张写着字母的纸条，虽然不知道什么意思还是先收起来。继续向前走又来到一个同样的有着4间房的车厢，第一间客房就是テレ－ゼ居住的，鲁邦敲开房门刚要和她对话，却听到有警卫说钱行警官要来这里，于是他急中生智的变装成钱行警官去找テレ－ゼ，在她那里得到了一张“キ－カ－ト”，在最里面的磁卡机处使用后打开门后就

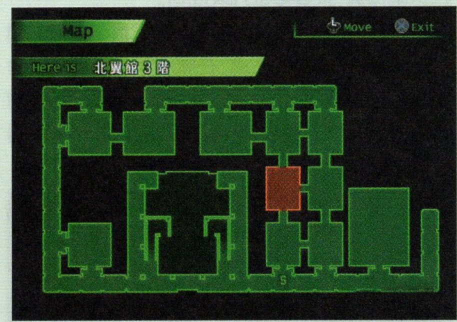
来到放置"荣誉之瓶"的真正地点，里面有一位警卫在看守，可以毫不留情的将他打倒，屋子正中央便摆着"荣誉之瓶"，周围是一组十二星座的石像。不过现不要去碰那个保护罩，在房间角落的墙壁上有一个红黄蓝三色的开关，在上面使用先前得到的"セキュリティカート"后会出现按钮提示，答案就是在钱行警官衣服中发现那张纸条上所画的内容，按顺序按动绿色按钮（以"绿"开头的选项）、蓝色按钮（青）、红色按钮（赤），周围的石像就可以被移动了，按照宝瓶周围三个映射出的虚像，将射手、天秤和水瓶的石像放到虚像处，就可开启保护罩使鲁邦拿到"荣誉之瓶"，这时钱行警官出现了，不过鲁邦已经乘坐这另一辆列车离开了这里。

第二章

鲁邦所得到的这件"荣誉之瓶"是个赝品，这使他非常生气，于是他要再度出手盗取这件宝物。在出发时要回到家中和两位朋友对话，得到一把手枪和子弹，还有一个可以类似飞抓的道具ワイヤ-，可以先在城里转转四处搜集一下情报（注意要变装成警卫）。离开城镇后进入举办展览的地点——"北翼馆"。不过却发现这里的楼梯被堵死







了，先去调查左边红色的幔帐就会发现是个门。进入后第一个房间是存盘点，要注意这里的门是单向的，就是说从一扇门进入后但却不能从另一扇门出来。存盘点周围的区域并不复杂，有一间旁边立着骑士盔甲的屋子地面上有红外线，对面的房间内有药剂，继续向前进后又会发现一个门旁有红外线的屋子，桌上放着一张纸条，通过房内的门一直来到尽头有一个灰色的门打不开，不过在最里面可以看到有警卫在把守这一个开关，通过破解纸条上的文字得出开门的密码是"14"、"15"、"04"、"13"，按顺序输入后到左边那个屋子中。不过意外的是有个警卫竟然开动开关，将鲁邦锁在里面还放出毒气，这时要赶紧在旁边的柜子中找到胶条在毒气出口处使用，封住毒气后继续前进，就来到被堵住的楼梯的里面。

顺着楼梯到达2楼，这层有三个门，只有最右边角落的门可以进，在里面有很多警卫，这时变装为钱行警官比较好些，在中间的房间中可以找到一把小钥匙，然后需要装备ワイヤ-飞到北翼馆2楼的另一侧，这便可以上到3楼打开左下角的门，进入后会到达一个地面上满是红外线孔的房



间，墙壁上有一个开关，密码在屋外面那张暗绿色的山水画写着，是"1935"，打开门后来到3楼左翼的部分，在一个房间的桌子上得到一把"金色の键"，用这把钥匙打开前面的门，这间房子里面都是互通的，一直向前走，到达有一个黄色箱子的房间，隐藏进去，就会看到警卫按动墙壁上隐藏的按钮出去的情节，然后找到墙壁上的按钮就可以出去了。

之后往左走来到真正放置"荣誉的水差"的房间，这时钱行警官冲进来，鲁邦又没有得手，他告诉钱行半夜12点回来盗取这件宝物，然后就逃走了。

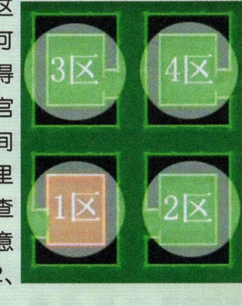
故事切换回城镇鲁邦的家，鲁邦把北翼馆的情形大致告诉了朋友们，大家决定先去调查一下，这时玩者可以选择"次元大介"或是"五卫门"来进行游戏，这里本人选的是"大介"路线，大介从鲁邦家出来后有两条路，在右边的那条路中间处有条向下的通道，路过时不太明显，需要切换一下视角，调查里面的大木门后有个人让大介去找"割符"（就是对暗号的牌子），从原路上回来还往里到达一个卖古董的店铺，得到一个铜牌，然后沿着左边的道路前进到酒吧，拿着这个铜牌和老板交换到"割符"后就可以去大木门处对暗号，之后来到一个叫做"废墟"的地方。

废墟中的地形并不复杂，但里面的敌人却很厉害，还好大介可以使用手枪，沿着唯一的一条通路前进，在路过了一个存盘点后，很快就来到中央广场，这时几个端着机关枪的人出现了，他们是次元以前的战友，中间的独眼人更是在战场上与他结下了不解之仇。他们准备借此机会消灭大介。这场战斗由于对方是三个人所以比较难对付，可以先引诱其中一个进行攻击，然后尽量躲避他们的子弹就可获胜。在打败三个人后意外的遇见了テレ-ゼ，她恳求大介带她去见鲁邦。

大介和テレ-ゼ回到鲁邦家中，他们制订了一套作战计划，夜晚，两人乘坐氢气球来到北翼馆上空，空降到北翼馆的别馆。



别馆的正门是一道迷题，按照"中、中、下"的顺序扳动开关后大门打开，沿着旋梯向下走，注意在房间左侧墙壁上有个开关，开动后会发现地面上出现了一个把手，里面有一把"门塔の键"，用它就可以打开大门。继续向前走到桥洞里面向左进入一个迷宫，里面没有警卫。鲁邦在这里发现一个大秘密：原来除了"荣誉之瓶"之外还有一件"胜利之瓶"，将这两件宝物组合在一起后就能得到16世纪欧洲一个统治者"魔术王"的遗产，称作"真正的黄金"！这个秘密令他很兴奋，可当务之急还是要先得到荣誉之瓶。通过迷宫来到一个有四个房间的地方，每一间屋子里都有一盏蜡烛灯，调查旁边会找到火柴，注意在点燃时一定要1、2、3、4按顺序。



然后由女神所举的四盏灯就会被点亮，那里会变成一道门，鲁邦通过这道门来到了魔术王的陵墓——大圣堂。

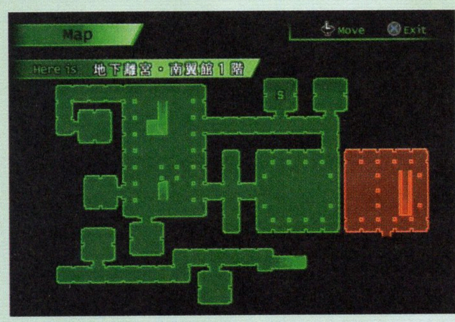
第三章

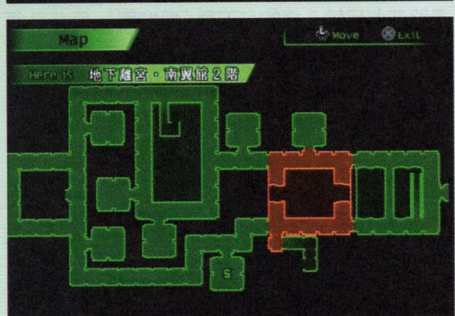
大圣堂中有许多门，不过只有左边那个有开关的门可以打开，但要先到墓碑左侧的小房间中找到铁钟，然后再到开关前面使用，通过这道门鲁邦来到了北翼馆右下方的展览室，这里陈列着各种宝物，其中也包括"荣誉之瓶"。这时鲁邦接到大介的电话，他让鲁邦马上赶到南翼馆，南翼馆的通路在北翼馆2楼的左下角（看地图），因此必须回到那里去。从展览室出来一直向左行，就来到北翼馆的3楼，这里的地形前面已经介绍过就不再重复了，但需要注意的是这次警卫布局有所变化。鲁邦先到3楼右侧（从地图上看有6个同样大小的房间）先得到一张警卫遗落的纸条，再向里面走，看到了テレ-ゼ在里面，等她走后在房间内能找到一把写有"103"的钥匙。接下来到2楼准备到南翼馆，可那里有一个机动队的警卫在把守，他说只有机动队的人才能到南翼馆去，没办法鲁邦只得来到1楼想想办法，从一楼大厅右上角的门进去，途中路过一个房间中找到一张纸条，然后继续前进到最里面会发现一个有警卫在看守的开关，参照刚才得到的纸条破译出密码是"17390548"，输入后旁边的灰色大门就会打开，通过这个房间会看到门旁有九个按钮的房间，密码写在3楼得到的那张纸上，由左至右按照1、6、

7、2的顺序输入后门被打开，里面有3个衣柜，使用103号的钥匙可以打开最右边的，得到一套"机动队の服"，鲁邦用它可以变装成为机动队员，这时返回到2楼那名机动队员处便可顺利通过。

到达南翼馆2楼，这里的构造是8间相同大小的房子，中间以大厅隔开。左上第一间可以找到一柄"黄色タグのついた键"，第二间里找到"赤色タグのついた键"，在第三间中能找到"青色タグのついた键"，通过2楼中间走廊的房间是存盘点，使用"黄色タグのついた键"可以打开它，小憩过后继续探索剩下的三个房间，从左数起第一间房是警署署长的房间，他的警觉性很高，因此拿了桌上的字条后赶紧离开。下一间房是鲁邦的好友不二子的，会自动发生一段他们相遇的剧情，随后鲁邦从不二子那里骗到"タソグのIDカード"之后来到对面的房间内，里面可以得到一套"贵宾的衣服"，在这里变装成贵宾比较不被引起注意。

接着从2楼下到1楼，这里房间的布局和二楼很相似，左侧4间房右侧3间房（以地图为准），先到左侧用刚得到的钥匙打开这些房门，分别能够在这4间房中找到4本书，分别是"赤之书"、"白之书"、"青之书" 和 "绿之书"，"白、青"两本书都很明显，其中"赤之书"被一排红外线保护着要特别注意，而"绿之书"则放置得很隐蔽，它在第一间房的两排书架中间，需要推动书架才能得到。得到四本书后来到一间正面墙都是书架的屋中，按照刚得到的纸条破译出放置书的顺序应该是：白、绿、赤、青，这时书架打开成为一道暗门，鲁邦通过这道暗门来到南翼馆3楼的暗室，



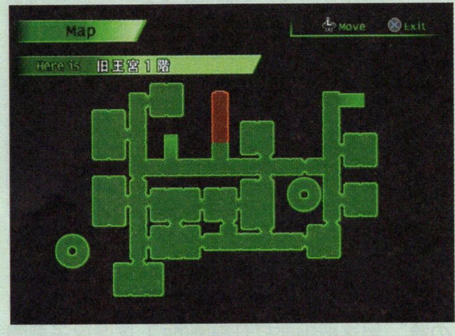


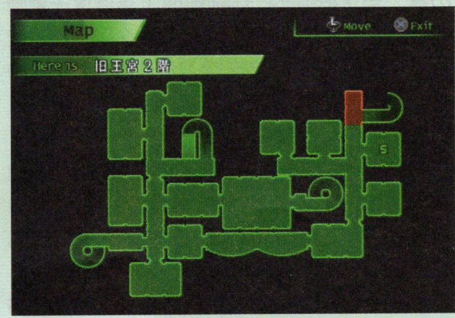
在控制室前使用"タソグのIDカード"进入，鲁邦轻松的破解了馆内所有的机关，不过在他要走时还要玩一个不二子的迷你游戏，非常可爱有趣，完成后从3楼右侧的折叠门下来，这时一楼的大门已经开启，鲁邦直奔中庭而去。

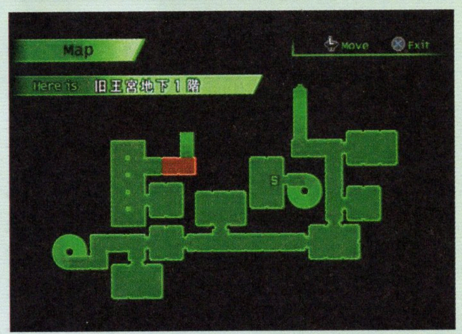
到了中庭，鲁邦看到钱行一个人在院内转悠，这时要过去在他身上偷取一把"黑い键"，用这把钥匙打开右边的一扇门来到"旧王宫"，先向右来到一间角落处有两只白色衣柜的屋子，从里面获得"卫兵の服"，以后就可以变成卫兵。向里面走有一个全是衣柜的房间里面有药剂，从这里下去的地下一层中也有药剂，这里发展情节的要点是位于地图最右下方的房间，那里定时会出现一个卫兵专门负责运送杂物，和他对话（选第二项）他就会将前面通道内堵住门的箱子运走。



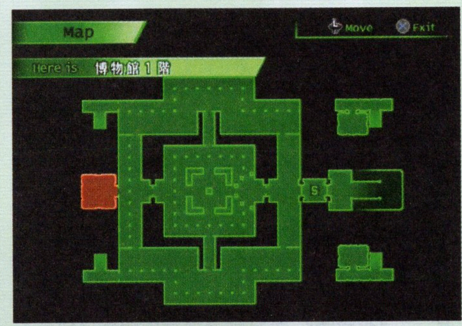
从这条通道到达旧王宫的2楼，向前走有一个存盘点，周围房间有一些用来补充的麻醉弹和







药剂，接着就会来到一个周围挂满画的房间，那里有一名警卫在把守里面的门，这时一定要变装成贵宾和他对话他就会打开门。鲁邦通过这条走廊到达2楼的左半部分，这时出去会看见钱行警官在巡视要特别小心，顺着一条通路向2楼的中心地带进发，这里有一个警卫在把守，必须要变装成卫兵他才会放鲁邦进去，到中心的屋子后调查角落的柜子会出现一个密码锁，从桌上酒瓶推理得出号码"1468"，输入后墙壁一分为二显出一条秘道，沿着秘道鲁邦到达敌人的一处根据地，这里鲁邦得知原来他所面对的是一个庞大的黑暗组织，首领就是北翼馆的馆长"テオドール"（带眼镜穿红西服的那个）。在旁边的衣架上找到一件"ラーベソロイシの服"和"ラーベソロイシの纹章"，然后立刻换上衣服从这里离开，回到刚来时看到钱行的那个地方，在拿剑盔甲旁边有个隐藏的开关，将纹章使用后盔甲处变成了秘道，下去后又看到一件密室，在里面还遇见了不二子，接着就可以从另一面来到"ハンネヴァルト城"的博物馆，这里由钱行警官在把守，要想进去只有变成警卫才可以（变身栏中的第一个职业）。博物馆的空间很大但没有敌人，从1楼来到2楼后发现有一种黑



色的敌人，他们会突然发起攻击要特别小心，如果被发现了就用枪解决掉。从2楼的楼梯可以下到一楼无法到达的两个房间（从地图上可以看到），这里面除了一张画着不知名符号的纸条外，几乎全是弹药和药剂，尽量储存一些吧，从这里返回到一楼后就可以打开博物馆中间的门，在门外还有一个存盘点，里面的展览室有两个门，从哪个进去都可以，展览室的尽头是一个有电子锁的房间，锁的解法就在刚才找到的纸条上，如下：

（锁有9个按钮，以由左至右的顺序依次编号为1~9）

第一个图案：2.4.7.8.9.6.2.2

第二个图案：1.5.3.6.9.8.7.4.1.1

第三个图案：1.2.3.5.9.8.7.7.7.1.1

第四个图案：3.2.4.7.8.6.3.3

第五个图案：1.2.5.7.4.5.5.8.9.5.5.3.6.5.5

（图片解谜 LBS19~LBS22）

通过这道门就来到博物馆最后的一道房间，这里有一道道的激光护栏，需要踩地面上的方块来调整激光发射的方向，由于解法过于麻烦就不在这里详列，只要多试几次即可。

解开这个迷题，鲁邦就拿到了"胜利之瓶"和"荣誉之瓶"。午夜12点，在展览室的众人都以为鲁邦不会出现的时候，鲁邦拿着两件真正的宝物出现了，他胜利向敌人炫耀后便离去了，留下的则是恼羞成怒的テオドール和阴谋者们。



第四章

然而事情并没有到此结束，鲁邦、テレーゼ、

大介、五卫门和不二子一起来到大圣堂，将“胜利之瓶”和“荣誉之瓶”放到墓碑上去，但从碑文上得知还需要阳光的照射才行，于是鲁邦来到圣堂的2楼，楼梯的两处各有一个开关，打开后就会有两束阳光射到瓶子上，机关发动一道秘道现于众人面前，大家从秘道到达大圣堂的底下，可没想到鲁邦、テレ-ゼ和不二子被突如其来的机关困住，为解救他们必须找到一把剑和盾才行，这时玩者可以选择次元大介和五卫门其中的一人进行游戏，不过选那个都一样，两人中的任务都是要玩者先后完成的，本人先选的是大介，大介出发后来到一处断裂地面的场所，对面有一根快要坍塌的柱子，这时用主视角的设计方法（同时按住R1和L1，这个技巧在以后会有很多应用）将柱子射塌后就可以通过，当大介前进到一处空场时，那个上次和大介对决的独眼老伙计又出现了，他要和大介一决胜负，一场枪战开始了，战斗不算太难，只要多注意敌人的子弹，回避后进行射击就可击败他，之后在前面房间得到“剑”。

接下来是五卫门的情节，由于他只能用竹剑攻击所以难度相对要大些，不过他的剑威力极大，几乎可以将小敌人一击必杀，还有别忘了按R1可以挡住子弹。在通过很多并列的小房间（里面有放药剂的箱子）后终于到了放置盾的地方，但一个拿着机枪的人挡在五卫门的前面，看他那嚣张的样子自然免不了一场战斗了。这个家伙异常凶猛，首先注意不要被他的连续扫射击中，然后利用地形来进行迂回作战，绕到他后面就连续进攻，击败他后得到“盾”。

剑和盾组合后鲁邦等人获救，一行人来到地下迷宫深处，这时テオド-ル突然出现，原来他也是为了得到魔术王的遗产，他施展魔法来袭击大家，由于大介和五卫门在前面和怪物作战没有过来，鲁邦让不二子带着テレ-ゼ赶快离开而自己独自面对テオド-ル，但终因不敌而被打落进深渊之中。

当鲁邦苏醒过来时发现自己在一个洞窟的前面，通过洞窟就来到了“地下离宫·南翼馆”，这里有一种灰色怪兽很难对付，最好是和它们拉开距离后用主视点射击之。另外还有黑暗组织的队员，变装成他们的人（最后一件衣服）比较容易行走，位于1楼左下角有两个红色的门里面是怪物不要打开，里面两个相对的蓝色门都可以进去，里面的房间中有些子弹药剂之类的补充，以后的敌人很厉害，因此比较消耗弹药就尽量多找些吧！从迷宫心的楼梯可以上到2楼，在左翼的一间房中能找到一把“白色的钥匙”（敌人的尸体旁边），然后在2楼右边可以用钥匙打开一道红色的门，可这里的楼梯从中间折断了，必须要绕道而行。到达右翼后，注意在地图的最右侧有个楼梯可以下到1楼，在那里鲁邦结识了一个年老的炼金术士，从他那里得知一些过去鲜为人知的故事，并且和他成为了朋友。

第五章

从老炼金术士那里得到一包黄金的子弹后回到2楼，在经过那条断裂的走廊时一定要击败那里的一个敌人，然后从他身上会掉落出“黄色的钥匙”。然后回到那个必需要黄色钥匙才能打开的门前，通过这道门就来到了“地下离宫·旧王宫”，这里几乎只要前进就可以。在旁边的很多房间中有敌人的尸体，旁边会有一些弹药和药剂，当然一律是拿来主义。这里有楼梯可以下到1楼，这里没什么敌人。从1楼另一边的门回到2楼时会看到一个警卫打开了原来打不开的门，鲁邦由此门进去后分别可以下到1楼或是上到3楼，1楼有一个“人形”道具，3楼则是一个巨大的石像敌人，它喷出的火可以夺去鲁邦一半的HP因此要小心作战，最好的办法是用门洞将它隔住，然后待其发火完毕后进行射击。

将这怪物消灭后就可以打开它身后的大门，从门进去后就会来到旧王宫2楼的右侧部分，在第一个房间内将书架推开后就会看见隐藏的门，一路向上走会看到一个被标枪刺死的敌人尸体的房间，这里不要贸然前行，要按住R2蹲下行走，看到标枪射来时按×躲避，来到门前扳动开关后就会有一条上到3楼的路。

在3楼鲁邦看见了遍体鳞伤的不二子，原来她和テレ-ゼ都被テオド-ル抓住了，而テレ-ゼ则被他当作人质，他要鲁邦到北翼馆与他决战，看着生命垂危的不二子，鲁邦心中充满复仇的怒火。

故事回到大介和五卫门这一边，两个人为掩护鲁邦与怪物作战，就在将怪物消灭后精疲力竭的时候，以独眼不死的老家伙为首的三人组又登场了，他们准备落井下石的将大介和五卫门消灭，可是却遭到两人强力的反击，最后只剩下独眼一个人，他和大介和五卫门展开一场决战！





在这场战斗中本人仍是建议选大介，因为其使用远程攻击比较灵活，由于有五卫门的帮助这场战斗获胜并不难，最好的办法是找一个石柱隐蔽起来，待其扫射完毕后出来对其射击即可，尽量耐心作战而不使用药剂，为鲁邦的战斗保存实力。

最后两人合力将独眼击倒，他们的恩恩怨怨结束了，这部游戏也从此进入尾声。

第六章

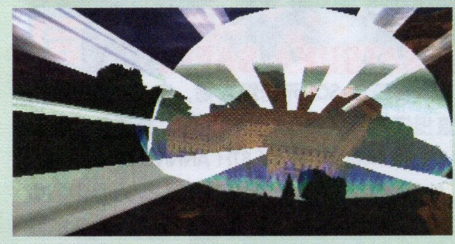
鲁邦到达“地下离宫·北翼馆”中，这里已经没什么其他房间，直接到达中心处，テオド-ル早在那里等候，他用魔法启动了古代的巨神，关键时刻大介和五卫门出现救出テレ-ゼ，而テオド-ル则自作自受的被巨神杀死。鲁邦将和这个巨大的敌人展开一场决战！

这场战斗并不是很难，鲁邦要使用主视点射击来攻击巨神，它的要害处在心脏部分，（图片15）用准星瞄准时会变成红色，注意不要被它放在地面上的火柱击中（基本上是一击必杀），多进行跑动、躲避后射击很快就会击败它。

神殿快要崩塌了，大家从地下水路逃跑，可是巨神并没有完全死去，它发现了テオド-ル的邪恶之心，并和他进行合体来阻挡大家的去路，鲁邦拿起使用黄金子弹的枪再次与它进行生死之战！

这是本游戏的最终之战，巨神的体积变得很小，除了使用原来的火柱攻击外还能射出魔法球，这就需要更高的躲避技巧。需要注意的是敌人分为上下两部分，一定要先打下面尾巴的地方，另外还要时刻注意恢复鲁邦的HP。虽然这场战斗异常艰难，相信对于早已技艺娴熟的玩者来说一定能获胜。

巨神被彻底消灭，整个北翼馆也在巨大的爆炸声中化为灰烬，一切都结束了。



尾声

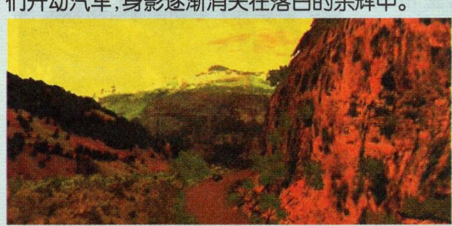
テレ-ゼ从小河边醒来，其他人却不知生死。这里已经没有值得她留恋的地方了，她只有返回自己的家乡去。

在火车站上她再次遇见了钱行警官，“鲁邦？那家伙一定还活着，下次我一定要亲手抓到他！”钱行信誓旦旦的说着，说完两人相视而笑。可是テレ-ゼ心中却隐隐感到不安，鲁邦真的还活着吗？

列车缓缓的驶动了，テレ-ゼ在看着车窗外的景色发呆，突然有个乘警仍给她一个日记本，“这是你爸爸的日记，回去好好看看吧！”她抬头看着那个乘警，不禁惊喜万分。

“鲁邦！”

可是还没等说上几句话，鲁邦就消失了，テレ-ゼ读着父亲的日记，里面的每一句话都令她感动不已。火车下，大介和五卫门正等待着鲁邦，他们开动汽车，身影逐渐消失在落日的余辉中。



2002 2003 游戏界野望篇

文/责编:晶

SCEI代表——佐伯雅斯



人物简介:SCE元老级人物,自PS发售至今,一直担任产品的宣传与推广工作。在不久前举行的"PLAYSTATION PARTY 8TH ANNIVERSARY"大会上,他怀抱着自己8岁的"孩子"(PS),心中感慨万千。但他深深的知道,辉煌并不代表永久的胜利。在新的一年中,佐伯雅斯将继续为PS2付出自己的全部精力与热情。

1、对2002年各大主机间竞争的回忆。



雅斯先生并未感到那种令人窒息的紧张感觉,可能是PS2早已风靡全球,站稳脚跟的原因。宣传部的工作更着重于软件的宣传与推广方面,而且"平台广告"再次复活。在2002年后半年,世界杯结束之后,雅斯先生带领社内职员策划了名为"足球游戏袭击PS2"的广告,并获得了良好的社会反



应,也正是在那一段期间内,SEGA的"育成足球2002"达到了令人惊叹的销量,而此后的"胜利十一人6"自然也是不折不扣的"受益者"。在年末,由雅斯先生一手策划的活剧式广告"RPG运动"也已正式出台,针对今后PS2的5部RPG超大作展开全方位的地毯式轰炸……"2003年将是"RPG之年",硬件竞争的最有力武器是软件,而不是外观和价格。"雅斯先生深有体会地说道。

2、SQUARE和ENIX的合并对SCEI的影响。



"这简直太令人惊讶了!"雅斯先生笑着说道,好象至今仍不相信这个现实。对于整个业界来说,两社的合并无疑将造成现有格局的改变,但对于SCEI而言,所谓的影响是不存在的。"'勇者'也好,'最终幻想'也好,这些顶级游戏不是依然在PS2上出现了吗?"雅斯先生又笑了,而且似乎有少许得意。由此可见,不管业界怎样风云变幻,SCEI都将秉承自己的理念与精神来维护自身的荣誉与地位,因为一些意想不到的改变就慌了手脚,这是毫无经验的小厂商才会出现的情况。

3、对应PS八周年的广告。



2002年12月3日,是PS发售八周年纪念日,为此,SCEI除了举办庆典活动外,还将推出一系列软、硬件广告,从而达到促进销售的目的。"我真的感到压力很大,因为我们的设计时间太短了。"雅斯先生苦笑着叹道。的确如此,一部名牌企业的广告从创意之初,到拍摄制作,期间所花费的人力、物力和时间是一般人无法想象的,而对于SCEI来讲,金钱和精英不成问题,关键就是时间。"我希望那些在年末购买主机时犹豫不决的客户们能够多考虑一下PS2,我们将全力为每一位消费者提供PS2的全部材料。"雅斯先生充满自信地说道。

4、2003年的目标是什么呢?

作为宣传部的成员,雅斯先生对2003年SCEI的计划守口如瓶。"现在真的没有什么好说的,我们的主要精力都投放在Play Station BB的推广方面,也许这就是我们2003年的主要任务吧。我们将全力巩固现在的市场份额,同时寻求新的发展空间。"雅斯先生诡秘地说道。

2002年度PS2软件销量前10名

1、胜利十一人6(KONAMI):101万3681套
2、鬼舞者2(CAPCOM):85万5707套
3、王国之心(SQUARE):76万3936套
4、真·三国无双2猛将传(KOEI):66万9410套
5、超级机器人大战IMPACT(BANPRESTO):64万5019套
6、宿名传说2(NAMCO):59万3193套
7、VR战士4(SEGA):52万6902套
8、海盗王2(BANDAI):51万4688套
9、育成足球2002(SEGA):51万2002套
10、多鲁尼哥大冒险3(CHUNSOFT/ENIX):43万3020套

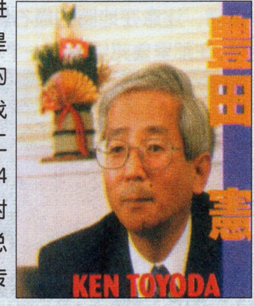
2002年度SCE软件销量前10名

1、GT赛车2001东京:36万0937套
2、我的暑假—海的冒险篇:28万9994套
3、荒野中古代遗迹之兵器3:23万8237套
4、捕猴记2:21万1135套
5、波波罗库鲁依斯—最初的冒险:16万1254套
6、暗黑编年史:15万4578套
7、大家的高尔夫3 MEGA HITS:12万4525套
8、拉切特和克拉克:6万6976套
9、超名曲盘:2万5759套
10、撒拉斯监视者:1万8954套

PS2主机各地区销量一览

北美地区:1794万台
欧洲地区:1264万台
日本地区:1098万台
全球销量:4157万台

任天堂代表——丰田 蕙



人物简介:76年进入任天堂会社就职,是家用游戏发展至今的见证人之一,陪伴游戏界度过了风风雨雨二十几个春秋……1994年,丰田蕙被调配到对外广告宣传部担任总务监察,负责对外宣传





项目的审批与规划工作，2002 年 6 月，就任对外广报室室长一职。

1、在 2002 年中，GC 和 GBA 两台主机的表现如何呢？

虽然 NGC 最近一段时间的表现有些不尽人意，但丰田 蕙依然信心十足，也许是受到山内大叔的影响过于深远，亦或许他认为现状已可以令自己满意。“NGC 在欧洲的销售活动已经开始，‘阳光马利奥’在日美两地的销量也顺利突破了 250 万套。”丰田 蕙先生微笑着说道。略微停顿之后，他继续说道：“‘萨尔达传说’如约推出，各种新颜色的 NGC 和 GBA 的销量持续攀升，尤其是 GBA‘口袋怪兽’的销售成绩，太令人满意了。”2002 年的任天堂虽然较往年略显沉闷，但年底的这一记重拳却着实沉稳而有力，NGC 的“萨尔达传说一风之韵律”在短短一周的时间内便突破了 30 万套的销量，而“口袋怪兽－卢比－”和“口袋怪兽－撒菲亚－”仅在日本地区的销量已双双突破 100 万套，两者的周销量至今仍然高达 20 万套，单品的累计销量到达 200 万套已指日可待。

2、山内社长的退休是否会对任天堂造成较大的影响呢？



人终有一老，精力是有限度的，山内 溥的退休是时代变迁的必然结果。任天堂的运营体制经过多年的延续与改善，已经相对完善且固化，不会因为山内老人的退休而发生巨大变革。即使要变，也会经历一段漫长的过度时期。尤其是山内 溥在位时倡导的“软件化路线”将一直秉承下去，这是任天堂能够保持利润，兴旺发达的根本。“现在，任天堂正在采取集团式领导方式，由新社长岩田先生为中心所组建的六人制领导班子将更加全面、系统的对公司的方方面面进行决策和监督。”丰田 蕙郑重地说道。

3、XBOX 发售，游戏界的格局再次发生变化，任天堂将如何应对呢？



“对于任天堂来说，只要推出好的软件就可以了，至于其他主机将怎样是次要的事情。”丰田 蕙笑了笑，轻松地说道。的确，任天堂的软件要远比其自身的硬件出名许多，该公司每年的软件销量在各大日本厂商中名列前茅，是其他硬件厂商所无法比拟的，这正是任天堂本身最大的优势所在。“能否再创作出类似‘马利奥’和‘萨尔达’这样的精彩软件才是我公司率先需要考虑的事情。”丰田 蕙望着墙壁上粘贴的大副“萨尔达”宣传海报，若有所思地说道。

4、2003 年有怎样的目标呢？



“我个人认为，作为经营娱乐商品的公司来说，销售计划与市场的实际情况总有较大的差距，我们只要能够竭尽全力做好自己的本职工作就安心了。”丰田 蕙的话锋一下子谨慎起来。在年际之初让一家公司透露自己的商业目标显然是一件不太可能的事情，而丰田 蕙似乎也在有意逃避这个话题，但出于礼貌，他还是刻意补充了几句。“我们将加强 NGC 和 GBA 的连动功能，并努力拓展与游戏有关的其它周边产品，当然，最重要的还是软件……呵呵



……”说着说着，丰田 蕙自己都乐了。正所谓万变不离其宗，“软刀子割肉”是任天堂的一贯传统，还是让我们忠心地期待这家老牌企业能够在新的一年中将自己的优势发挥得更加淋漓尽致吧……

2002 年度任天堂软件销量前 5 名

1、口袋怪兽－撒菲亚－：128 万 5508 套
2、口袋怪兽－卢比－：128 万 0635 套
3、超级阳光马利奥：71 万 7674 套
4、星之卡比一梦的泉乡：49 万 8162 套
5、马利奥聚会：40 万 0887 套

2002 年度 NGC、GBA 软件销量前 10 名

1、口袋怪兽－撒菲亚－：128 万 5508 套
2、口袋怪兽－卢比－：128 万 0635 套（GBA）
3、超级阳光马利奥：71 万 7674 套（NGC）
4、星之卡比一梦的泉乡：49 万 8162 套
5、马利奥聚会：40 万 0887 套（NGC）
6、テニスの王子样：35 万 4781 套（GBA）
7、游戏王一决斗都市传说：34 万 8037 套
8、洛克人 ZREO：31 万 0084 套（GBA）
9、火焰之文章一封印之剑：30 万 3295 套
10、生化危机：29 万 9657 套（NGC）

微软代表——大浦 博久

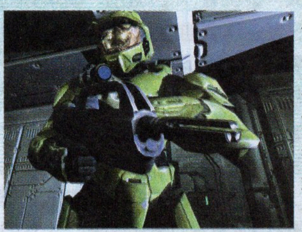


人物简介：主管日本 XBOX 事业，曾是美国 XBOX 推广机构的高层成员。被委派到日本微软公司，担任日本 XBOX 事业统扩，推广及市场销售总指挥一职。

1、2002 年间，XBOX 在商战中的表现如何呢？

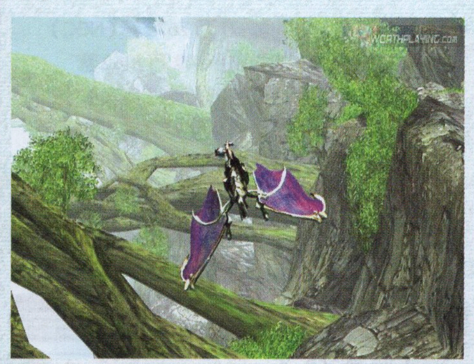


起初听到提问时，大浦 博久先是一愣，随后苦笑着说道：“在两年前的东京电玩展时，我们对游戏机的世界还一无所知。现在刚刚摸索出一些门路，依然处于积累经验的时期。”



正如任天堂山内先生当初所讲的那样，微软在毫不知情的情况下贸然进入游戏业是一件十分危险的事情，必然会陷入苦战。而此时此刻，就连微软自己也不得不承认这个现实，只不过大浦 博久不能说的那样直白罢了。但微软就是微软，她的霸气和永不服输的精神会永远令对手敬畏三分。“但现在才刚刚开始吗？我们的产品拥有自身的优势，微软会围绕这些优势来进一步拓





展市场。XBOX的推出,并不一定要拥有多么惊人的销量,只是让人们知道微软也在生产游戏机就已经足够了。”大浦 博久不紧不慢地说道。

2、对“北美热销,日本苦战”现象的分析。



美国是微软的大本营,在家门口再没个象样的销量恐怕也太说不过去了。而日本的市场情况、玩家的消费心理对于微软来说都还很陌生,出师不利似乎已经是板上钉钉的事情。“在美国,是微软与SCE和任天堂分公司的较量,而在日本却恰巧相反,我们是初来乍到的‘冒犯者’。此外,XBOX在日本销售时价格过高以及对日本市场的认识不足都是导致产品销售不畅的原因。”大浦 博久坦然道。

3、大浦 博久于2003年1月正式入主日本微软,这是否意味着微软将强化日本的XBOX市场呢?

“除了参与销售决策外,我还要将日本市场的一举一动反馈给美国的总公司,而美国的最新游戏文化我也会向日本的经营者进行介绍。说实话,2003年对于XBOX和我个人来说都是非常重要的一年。”大浦 博久一边说着,一边摆出一副辛劳的样子。看来微软已经意识到地方人文的重要性,要想在某一地区获得商业的成功,就必须了解这一地区的风土人情以及文化特点,从基层做起,从实际出发,狂妄而盲目的运营将是引发失败的导火锁。对于微软而言,当务之急是要收起狂妄的嘴脸,从各个角度,全方位的去了解日本的游戏市场,尽快制作出符合日本玩家口味的游戏。“我们要进一步加强与日本游戏界的交流,探索能够令日本玩家和欧美玩家都能够接受的游戏形式,从而进一步提高XBOX软件的素质和数量。”大浦 博久凝视着对面屏幕上的“铁甲飞龙”,似乎在思考着什么……

2002年微软软件销量前5名



1、HOLD:6万3230套
2、Project Gotham:4万1704套
3、老鼠帮会:1万7666套
4、天空—Tenku—:1万0957
5、拉力体育锦标赛:9322套

2002年XBOX软件销量前9名

1、生与死3(TECMO):13万5504套
2、HOLD(微软):6万3230套
3、Project Gotham(微软):4万1704套
4、幻魔 鬼武者(CAPCOM):3万8168套
5、JSRP 狂热喷绘(SEGA):3万2587套
6、空中击落2(KONAMI):2万4683套
7、DOUBLE-S.T.E.A.L (BUNKASHA GAMES):2万3639套
8、枪之女神(SEGA):2万1360套
9、SEGAGT2002(SEGA):1万9678套

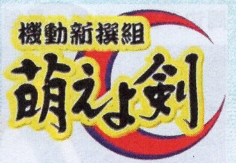
RED代表——广井 王子



人物简介:玩家们耳熟能详的游戏制作人,拥有“怪才”之称,以创作浪漫爱情剧本而见长,在游戏中对于人物感情的刻画无人能出其右。广井 王子的代表作品“樱花大战”系列在日本地区的总和销量以突破250万套,而“向北去”、“机动新撰组”、“千剑物语”等作品也受到了玩家的一致称赞。

1、2002年对王子来说是怎样的一年呢?





“是转机的一年,我受到多方面的邀请,参加了许多聚会,也举办了许多活动,对电影、动画的出版发行工作有了更深刻的了解,而其它的时间则大多放在了游戏的制作与策划方面。”王子先生一脸疲惫地说道。众所周知,广井王子是一位爱好广泛,博学多才的制作人。他最可贵之处便是能够将自己在其他方面的理念融入到游戏中,从而创作出新颖的、独具匠心的游戏感觉。“在不景气的当今业界,制作感觉相同的东西是没有必要的。在‘荒野’中的确存在着新的生机,但我们现在能够做到的只有努力去寻找。”王子先生不禁感叹道。

2、对2003年的“新春歌谣大会”有什么预感吗?



“今回的新春歌谣大会与第一次的形式有些类似,是‘樱花’世界中的一件大事情。舞台将更加广阔,而渲染气氛的手法也会不同于以往。舞蹈全部重新编排,将采用以前没有出现过的服饰与舞具。‘初笑い’部分将以更加生动的歌舞形式出现,演员们正在抓紧排练。还有,中宏先生饰演的葵叉丹颇具神韵,希望大家能够喜欢。”一谈到自己的杰作,王子先生不由得兴奋起来,话语如滔滔江水般连绵不绝。

3、“热血如潮”发售将近,“樱花大战5”的制作是否顺利呢?

不知从什么时候开始,王子先生鼻梁上架着的墨镜变为了平面太阳镜,以至于我们可以清楚的看到他那双略微夹杂着迷茫的双眼。但当我们问及“樱花大战5”的情况时,他眼中的迷茫竟一下子消失的无影无踪,取而代之的是少许的狡诈……“现在……企化阶段非常顺利……呵呵”就连王子先生本人都对自己的有意逃避而发笑。些许停顿后,他继续说道:“游戏中的一些细节已经基本上落实到位,藤岛先生的工作也已经开始进行,在最初的人设方面,我们正在检讨中。而2003年我们会沉寂较长的一段时间,当作品成型后,我们会公布一切的。至于技术方面的问题,我们在具体的开发时再做深入的研究。”

4、2003年有什么打算吗?

“对于我个人而言,2003年将再一次充满能量,使自身拥有新的热情。去没有见过的世界旅行,是我在新一年中的最初目标。因为在没有任何舆论、见不到任何人的世界中我可以静静的思考,寻找新的起点,从而激发出全新的热情。新的时代需要新的构思,卸下包袱,轻装前进反而会更好一些。”王子先生象个小孩子一样,兴致勃勃地说道。

SQUARE第三开发部代表——田中 弘道



人物简介:SQUARE开发部中的三朝元老,曾参与多部游戏的制作。从2002年5月份起,开始担任网络RPG大作“最终幻想11”的制作总监,这是他平生第一次参与网络RPG的制作工作。直至现在,田中 弘道的工作仍然在围绕着“最终幻想11”而进行。



1、2002年过的怎么样呢?

“依然是在维持着三年前‘FF11’开始制作时的一个延续,对我个人来说,2002年是‘FF11’之

年。”田中弘道慢条斯理地说道。自从PC版推出后，“FF11”的用户量激增，而经常登陆服务器的固定玩家群体也更加庞大。由于这一良性态势，使得“FF11”这个一直呈现负数经营的项目获得新生，并在短期内收回了制作成本，这不得不令SQUARE倍感惊喜，而田中弘道也长长地出了一口气。“每天都有12万人次进行游戏，这真是一个令人感动的数字呀，我们只能以最优秀的服务来回报各位玩家。”田中弘道如释重负地说道。

2、游戏市场的状况如何呢？

“软件销售停滞不前，资金回笼缓慢，大幅度增加了游戏开发的难度。另一方面，家用机网络系统和设施尚不完善，而玩家们的意识也相对落后，指望网络来带动市场发展只能是纸上谈兵。2003年的游戏界只能向成熟方向发展，不会有太大的改观。在没有超大级软件作为起爆剂的前提下，寒冬时代还将继续…”田中弘道颇为无奈地说道。

3、2003年的目标是什么呢？

“我最大的心愿是‘FF11’能够成功进军美国市场，并且能够得到更多玩家的认可。仅此而已”田中弘道诚挚地说道。



SQUARE 第四开发部代表——松野泰己

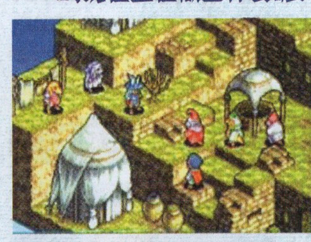
1、松野先生感觉2002年是怎样的一年呢？



不知是为什么，松野的笑容让人感到有些生硬，也许对他来说，2002年过的并不理想吧。“先是会社内部的大调整，然后是开发部的重新配属，一切都来的很突然。好在很快就安顿了下来，我们又可以安心的工作了。”松野略显庆幸地说道。实际上，2002年的第四开发部还是有不少引人注目的举动的，GBA的“FFT-A”就是一个最典型的例子。“尽管2002年的变动比较大，但我仍然认为是颇为充实而具有意义的一年，我们多年来首次与任天堂合作，在GBA上制作软件，这已经是很伟大的事情了。”松野微笑着说道。



2、现在正在做些什么呢？



“作为我自身来说，今年的任务是很繁重的。例如‘FF12’的制作已经开始了，我要对系统进行全方位的策划与研究。而GBA‘FFT-A’的制作组一致认为，要制作一些全新的东西出来，我要经常到现场去监督指挥。我们的愿望只有一个，那就是希望玩家能够喜欢我们的游戏。”松野诚心诚意地说道。

3、就现在市场上的主机而言，对哪一台比较感兴趣呢？



经过短暂的思考后，松野有些失望地说道：“我个人比较倾向于XBOX，但她太叫人失望了，一点竞争力也体现不出来。实际上，我乐意去接触任何主机，只有这样才能够及时发现别人的长处。”

4、于ENIX合并了吗？

“没有，还没有那么快…呵呵…”松野一边摆手，一边笑着说道。也许不止是我们玩家对SQUARE和ENIX的合并感到惊诧和不解，就连两公司内部的一些职员恐怕也无法接受这个现实吧。“说真的，我实在想不到会是这个样子。但经过冷静思考后发现，单凭现在SQUARE的力量的确很难再拓展市场和拉拢更多的消费群体，合并恐怕是唯一的可持续发展之路。但对于游戏制作者来说，这些不是我们应该关心的事情，我们应当将精力全部放到软件的制作上来。”松野稳重地说道。

5、现在“FF12”的开发状况如何呢？

“本质的东西还没有开始制作，主要是在探讨一些游戏形式，还要验证系统构架，其它的就没有什么好说的了…”松野谨慎地说道，显然他不愿意透露半点实质性的内容。“2003年初，真正的制作会全面展开，主人公的形象很快就会敲定，到时希望大家能够给于更多的意见。”松野神秘地说道。



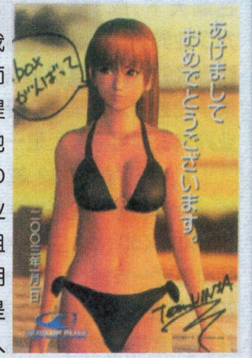
TECMO代表——板垣伴信



人物简介：TECMO公司旗下，“忍者开发组”的总指挥。经典3D格斗游戏“生与死”的创始人之一，现在正全力投入XBOX版“忍者龙剑传”以及“code:Cronus”的制作中……

1、2002年的感觉如何呢？

板坦伴信是个乐观而直白的人，很少见到他愁眉苦脸的样子，似乎忧愁总与他无缘。“是很愉快的一年呀。‘DOAX’已经进入收尾阶段，我主要来调整游戏各方面的系统设置。”面对提问，板坦伴信很爽快地答道。众所周知，TECMO的“忍者开发组”是业界知名的开发群体，组织中的每一名成员都拥有自身独特的技艺，是业界一流的游戏制作人才，而作为这样一个精英制作组的领导就更不是一件简单的事情。“最近，我感到作为总指挥真的很疲惫，要经常来回于制作和现场设计间……但制作游戏真的很有意思，我多么想退下这个位子去作一名基层制作者呀……哈哈……”板坦伴信爽朗的笑声总和他的话语密不可分。



2、制作组的作品进展的如何了？

“‘忍者开发组’正在三线出击，‘忍者龙剑传’由我的右腕（开发组副监督）来负责。我来担任‘code:Cronus’的企画工作，‘DOAX’的收尾工作由其他成员来完成便可以了，各方面进展都很顺利，感觉棒级了。”板坦伴信充满自信地说道。

3、在2002年的各大主机中，市场情况是怎样的呢？

“我认为哪一款主机卖的都不错，事实上，我是业界中对主机普及台数完全不感兴趣的一名开发者……呵呵……”板坦伴信在不经意间又笑了。仔细想想，其实板坦伴信并非对主机的普及台数莫不关心，要知道，TECMO公司将主要精力都已投放到XBOX软件的制作与开发方面，但XBOX在日本地区的销量却是那么的惨不忍睹，这让板坦伴信又怎能有勇气说的出口呢？“只要消费者能够玩到满意的游戏，市场自然会好。XBOX的风格正在转变，给人很柔软，很有弹性的感觉。”板坦伴信勉强补充了几句。

4、2003年的目标是什么呢？

“‘DOAX’发售延期，打乱了玩家们的购买计划，真的是不好意思……”板坦伴信深表歉意地说道。希望一拖再拖的“DOAX”不要象“D之食卓2”那样，因为长时间的延期发售而导致销量惨淡。“‘忍者龙剑传’和‘code:Cronus’会很快推出，今后，我们将尝试制作格斗游戏、体育游戏和动作游戏以外的、其他类型的游戏。”板坦伴信信誓旦

且地说道。

SEGA代表——铃木裕



人物简介：这个人应该不用过多介绍，大家也会非常熟悉。"VR战士"之父，最优秀的街机游戏制作人等等称号已经使铃木裕名满天下，成为了业界中家喻户晓的人物。其极具创造性的思维以及自身所秉承的独特游戏理念对于SEGA，乃至是整个游戏业界来说都可称得上是一笔贵重的无形资产……

1、经历了2002年之后，感觉如何呢？

"今年是'追赶新主机'之年，我们同时为PS2、XBOX和NGC三大主机提供软件。"铃木裕老师点燃了一支香烟，轻松地说道。对于SEGA来说，2002年在发展软件的道路上取得了一定的成功，并且有望在本财政年度首次达到真正意义上的扭亏为盈，但该公司在2002年所推出的全部软件中能够拥有一定销量（10万套以上）的并不在多数，掐指算来也不过十余款。对此，铃木裕老师也颇有感触，他一边苦笑着，一边有些懊恼地说道："由于市场的饱和，使得本身拥有较高水准的软件却卖的不好，在无形中让人感受到一股强烈的危机感。尽管发生这种现象的公司并非SEGA一家，但整个业界的低迷着实令人非常担心。"

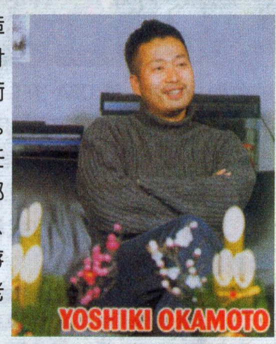
2、在现今所推出的主机中，对哪一台比较感兴趣呢？

铃木裕老师并没有正面回答这个提问，但他的话语却颇具见解。"从开发者的角度来审视，会对主机的性能和种种优良的开发环境产生好感，从而引发浓厚的兴趣。但对于玩家来说则完全不同，在他们眼中，主机性能的高低将是次要的，甚至是被完全忽略的环节。能够吸引玩家的是游戏，与其说是玩家喜欢主机，不如说是喜欢游戏。此外，以DVD再生能力和网络游戏为出发点而购买主机的消费者也有所增加，尽管现在还不能肯定这一现象是否为良性。假如以我们技术者的观点来评价，市面上的所有主机没有一台是合乎我们的要求的……呵呵……"铃木裕老师虽已人到中年，但话锋依然强硬。

3、2003年有什么计划吗？

"我想研究一些新的、有趣的东西。所以要有新的想法和思路，但现在老了，脑袋不好使了……哈哈"铃木裕老师笑着说道。游戏制作人与好莱坞导演以及商业大腕有着极为相似之处，能否拥有创造性，关键要看经验是否丰富。铃木裕老师在游戏界摸爬滚打近二十年，在他的指挥与监督下所推出的游戏不计其数，经验之丰富可想而知。因此，继"VR战士"之后，我们有理由相信，铃木裕老师将凭借自身独有的丰富经验来创作出另一部新颖的、美妙的，甚至是具有传奇色彩的世纪大作。"很快就要决定2003年作品的方向性了，家用机已经完全定型了，而街机还只是一个大概的构思，至于什么计划吗……孰我不能直言。不过请放心，我们一定会制作出新颖的、高水平游戏。"想不到一向直言不讳的铃木裕老师也卖起了关子，究竟是怎样的作品呢？还是让我们静静地期待吧……

CAPCOM代表——冈本吉起



人物简介：缔造2D对战游戏辉煌时代的传奇人物，"街头霸王"的创始者。为人风趣洒脱，现任CAPCOM开发本部部长，是三上真司、船水季孝等知名游戏制作人的启蒙老师。

1、2002年是怎样的一年呢？

"不折不扣的灾难之年呀……呵呵……"冈本吉起皱了皱眉头，苦笑地说道。是呀，2002年对于CAPCOM来说的确不太顺利，房地产项目一败涂地，游戏软件卖不出去，"龙战士5"和"钟楼3"的销量几乎惨到了无以复加的地步，后者的销量至今还不足10万套，但制作费用却极度高昂。本来给予厚望的"生化危机"系列也全面告负，NGC版"生化危机1"的销量只有30万套，甚至连成本都收不回来。而此后的"生化危机0"也在市场上苦苦挣扎，很难激起玩家们的购买欲望（仍然不足30万套）。"游戏到底怎么了？是饱和了吗？还是我们选错了主机呢？这个原因真的无处可寻呀。经历了2002年的严峻挑战之后，我们的身心都已经很疲惫了。"冈本吉起一脸"不明白"的表情，颓废地说道。

2、市场真的很严峻吗？

"主机倒是出了不少，但一般玩家的头脑中还是存在着'购买PS2'的固化意识，呵呵……其它主机的发展空间比较狭小，而新世代的主机还没有浮出水面……"冈本吉起有些抱怨地说道。

3、2003年的目标决定了吗？

"主要有两点……"冈本吉起的表情一下子严肃了起来。在经历了多难的2002年之后，CAPCOM必须从新振作起来，维护自己名牌老厂的尊严。再不采取行而有效的措施，恐怕连翻身的机会都没有了……"第一点，'生化危机'系列的销售要着眼于世界，力争在日本以外的市场取得辉煌的成绩。'GTA'系列的游戏在世界上的销量都相当惊人，但在日本市场大多难以立足。日本市场有着特定的规则和严重的传统形式，与世界格格不入，这是无法改变的事实。"从冈本吉起的话语中我们不难猜到，CAPCOM将在2003年加强对海外市场的开拓工作，以日本为主导市场的经营格局将会有所改变。"再一点是网络游戏，每一年都高喊着'网络元年'的口号，不知要继续到何年何月。主机性能的进化所表现出的高素质画面已经无法再令玩家们惊叹，所以我期待着网络游戏的'明治维新'，而并非技术革新。当真正的'元年'到来时，网络装置将会改变，游戏制作的方法也会改变，那将是一个很了不起的伟大变革。希望2003年是我们期待的'网络元年'。"冈本吉起的面部表情轻松了许多，津津有味地说道。网络游戏是大事所趋，但在网络意识相对落后的日本还仅仅处于起步阶段，也正是因为如此，许多日本厂商对网络游戏一直抱有观望态度。但是，自从SEGA的"梦幻之星网络版"风靡全球之后，日本厂商对网络游戏的态度开始改观。作为游戏软件领域的标牌企业，CAPCOM更没有理由不去尝试一把"网络的魅力"。

BANPRESTO代表——寺田贵信



人物简介："超级机器人大战"系列的创造者之一，几乎参与了每一代系列作品的开发工作，是BAN-PRESTO公司的核心制作人。对漫画和机器人有着浓厚的兴趣，是"高达"系列的忠实追随者。

1、2002年的寺田先生感觉如何呢？

寺田贵信为人和善，脸上总能浮现出和蔼而温馨的笑容，但今次的笑容中却多了几分疲惫与艰辛。"最初是'IMPACT'，而后是'OG'，现在又投入了'第二次α'的制作中。还记得2001年时我曾经说过'要想火花一样腾飞'，而2002年似乎就是导火索……哈……"寺田贵信的眼神中满是倦意。对于BANPRESTO这种靠一部系列作品过活的企业来说，在一年内推出N部续作是一件十分正常的事情，不然利润又从何而来呢？但如此方式对于游戏制作者来说是非常可怕的，他们将面对巨大的压力和繁重的工作量……

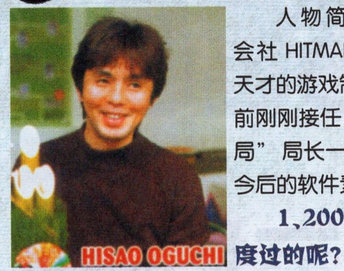
2、2003年的目标决定了吗？

"无论如何也要先完成'第二次α'作业，然后再去考虑其他的事情。我个人总希望自己能够制作出'一部定乾坤'式的作品，呵……"寺田贵信雄心勃勃地说道。谁都希望自己能够把住业界的脉搏，摸透玩家的心理，从而制作出象"FF"以及"DQ"那样闻名于世的游戏。但以当今业界的现状来看，想做到这一点实在是太难了，所涉及到的方方面面实在是太多了，而且还需要足够的运气。不过，能有这样的想法就是好的。"我正在企画一部与'超级机器人大战'完全不同的游戏，希望能够有好的结果……"寺田贵信仰望天花板，做出祈求的样子。

3、最后还有什么想和大家说的吗？

"我希望大家在玩过'机器人大战'后能够为我提供一些宝贵的意见，我将十分高兴。是'了不起'，还是'这个没什么新意'之类的话，我们都会虚心接受，我想听到大家的感受，谢谢。"寺田贵信诚心诚意地说道。

HITMAKER代表——小口久雄


HISAO OGUCHI

人物简介：SEGA子会社HITMAKER的社长，天才的游戏制作人。不久前刚刚接任"SEGA编成局"局长一职，为SEGA今后的软件素质把严关。

1、2002年是如何度过的呢？

小口：9月至10月间，SEGA的"编成局"正式成立，主要目的是将SEGA分散在外的企画力与技术力进行再结集，说白了，就是一个统括与审批软件的组织。个性化的游戏固然是好的，但在市场大潮的冲击下却很难生存，今后SEGA要本着适应市场，贴近玩家的原则来开发游戏。今年SEGA推出了不少移植作品，例如："VR网球2"和"疯狂出租车3"等等。但到了2003年，我们将针对这类游戏进行检讨，以什么样的形式推出，或是否推出就不得而知了……另外，中裕司和名越念洋先生也会在"编成局"内担当很重要的工作。总之，一切举动都是有目的性的，都是在围绕SEGA的战略目标而进行，我们在公司整体的战略部署中担当着比较重要的角色，压力可想而知（笑）……



2、2003年有什么目标和计划吗？

小口：继续推出"育成赛马"（笑）。因为其较长的市场寿命使我们不得不做出这个决定，我们期待着最新作能够再次掀起高潮。此外，2003年SEGA的软件数量也会有所调整，现在，一个月只购买一部游戏的玩家开始增多，因此一年间推出上百款游戏是行不通的。2003年的SEGA将会有很大的改变！

ENIX代表——山岸功典


YOSHINORI YAMAGISHI

人物介绍：ENIX知名的游戏制作人，"星之海洋3"的总监制。由于工作环境与个人喜好的原因，山岸功典对RPG游戏有着非常独到的见解，而他手下的制作班底更是ENIX的中流砥柱。

1、2002年是以"星之海洋"开始，再以"星之海洋"结束的吗？

山岸：为什么要在2001年的"东京电玩展"上出展呢（笑）？此后就完全沉浸在"星之海洋"中了。连"勇者"小组都被全部调用了（笑），因为"勇者"小组是永远不会在作品面前妥协的。

2、见到2002年游戏市场的状况了吗？

山岸：真是让人感到很严峻的一年呀。玩家们的动向和喜好让人琢磨不透，即使是顶级的作品也没有半点安心的感觉，在制作时，心里多少就会有些不安。玩家层并不是一成不变的，关键是如何能够敏锐地察觉到这种变化。

3、ENIX在2003年会有什么发表吗？

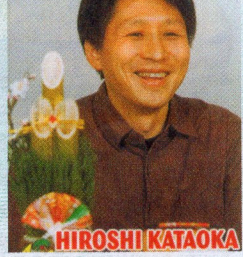
山岸：有呀（笑）。会社合并后的体制、以及担当企画开发等级的人员等许多部分还都不太清楚。合并会社的经营决策在正式公布之前是不会透露任何消息的，就连我对合并一事的认识也只仅仅停留在"发表当日"的阶段（笑）。但是，应该不会有太大的方向性改变吧。背道而驰无疑会对业界造成较大的影响，在这种状况下，我们也要考虑一下自身的处境，业界是很微妙的。

4、山岸先生在2003年有什么目标吗？

山岸：发售"星之海洋"，除此之外别无他求。



SEGA-AM2代表——片冈洋


HIROSHI KATAOKA

人物简介：铃木裕老师的得意门生，"格斗之蛇2"、"十八轮卡车"的制作监制。担任SEGA-AM2开发1部的部长，现在，为了迎接即将到来的"VF"10周年而积极、秘密地策划着某一重大举措……

1、2002年过的如何呢？

片冈：年初，PS2版的"VF4"顺利发售，并达到了预想以上的销量。毕竟PS2的运营形式是不一样的，给人一种"充实"的感觉。但对于SEGA来讲，运营形式是没有任何改变的，我们和NAMCO、CAPCOM和KONAMI一样，在各种主机上推出游戏，最终达到自身的商业目的。在过去的一年中，街机的"WCCF"出现了惊人的盈利记录，我们已经发现了街机游戏今后的发展之路，现在是努力的时候了。

2、对市场上的哪一台主机更感兴趣呢？

片冈：PS2有着压倒性的优势地位，非常强悍。而我对街机底板CHIHIRO（XBOX互换底板）有着浓厚的兴趣，2003年将是面对许多选择的一年。

3、2003年是"VF"10周年吧？

片冈：近两年来，使用"VF4"的VF.NET为玩家们提供了全新的游戏形式，并且这一理念已经深入人心。2003年，我们将运用手头上的系统资源，并灵活运用网络技术，创造出各种各样的、全新游戏形式，从而更加贴近玩家。

4、"VF5"会推出吗？

片冈：现在还为时尚早呀（笑）。实际上，我觉得就连"EVO"的投入都有些太早了，而今回对"EVO"的调整（Ver.B版）还是太着急了。要知道，我们现在的调整还是以2——3年前的理论和见解为出发点。但是，在先前的发表会上，竟然宣布了"EVO最终进化"的消息，我们都有一种一游未尽的感觉……

5、2003年的目标是什么呢？

在新游戏方面，家用机和街机都会推出一些作品。特别是街机方面，"MJ"的全国网络通信对战已经开始。但这只是刚刚开始，我们将向更新形式的游戏挑战，请大家密切期待。

NAMCO代表——吉愤信


MAKOTO YOSHIDUMI

人物简介：NAMCO开发部门最为资深的游戏制作者之一，同时也是"宿名传说"、"幻想传说"以及"永恒传说"的主要开创者。2002年，"宿名传说2"发售之后，他又考虑些什么呢？

1、2002年是怎样的一年呢？

吉愤：真的是很慌张呀，3月份，公司进行"紧急组织改革"，对外宣传以及开发游戏的立场完全改变。但是，在年初时制定的两款游戏已经早早开始制作了，所以很幸运地保留了下来。尽管如此，我个人认为今年的对外宣传、开发以及商业运营都很成功，而且软件的销售也很顺利。

2、两部作品完成之后又什么感想吗？

吉愤：两部游戏都很优秀。但是，我还是需要更多玩家的意见。GBA的"换装迷宫2"和PS2的"宿名传说2"都是属于续篇形式的作品，因此缺乏神秘的感觉（笑）。可是结果都很理想，真的是很感谢大家。

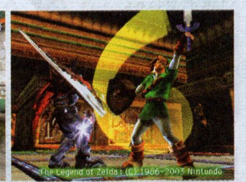
3、2002年是NAMCO业绩好转的一年吧

吉愤：因为"太鼓之达人"给了我们不小的惊喜，今年的业绩的确有所好转。以软件公司来说，作品的销量是公司能否盈利的关键，今后，我们不得不重新来考虑这个问题。而今回公司内部的组织改革也可视为是针对这个问题所做出的调整。

4、2003年有什么目标和决定吗？

吉愤：2003年将推出各种各样的软件。但游戏的内容和方向的选择很难掌握，NGC的"宿名"经历了连续的试行错误，今后对作品形式的选择将不能过于单纯。此外，"魂之利刃2"即将于大家见面了，希望各位能够喜欢。

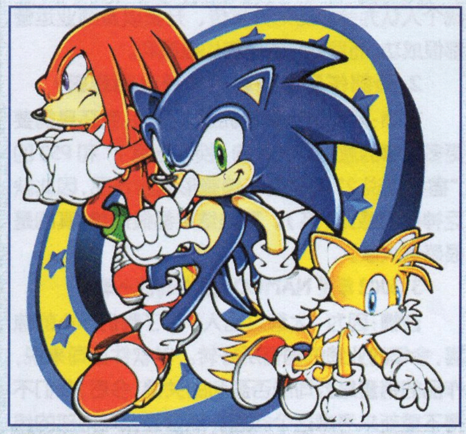




蒸蒸日上的SEGA



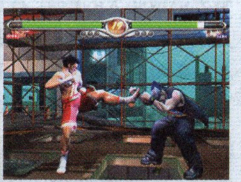
2002年12月3日，SEGA举办的“2003春商战战略发表会”就好象一剂强心针一般，激励着死气沉沉的业界，和玩家们已然麻木的心灵。“VF4 EVO”、“头文字D”、“樱花大战”以及“J联盟创造球会3”等响亮的名号虽然暂时无法代表轰动与热销，但足以证实SEGA已然觉醒！尽管以前的SEGA也很杰出，但这次的势头实在太猛烈了……也许您还会为“VF4 EVO”和“头文字D”是不折不扣的街机移植作品而抱怨不休，但先前“VF4”的出众表现是有目共睹，我们必须用另一种眼光来从新审视这家已然转型的名牌企业。





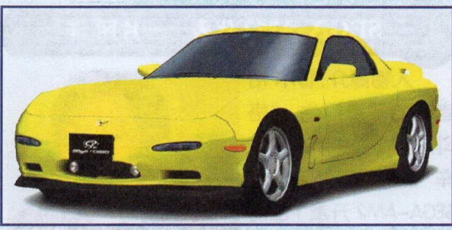
2003年3月13日——“VF4 EVO”





公认的世界最强3D格斗游戏，画面素质和操作手感与街机版不相上下，而且读盘时间还出奇的短暂，令玩家完全感受不到任何间歇。在全新增设的“任务模式”中，游戏者可以扮演虚拟世界中的一名玩家，与全日本各地的高手进行对决，实在是非常新颖而独特的游戏形式。忠心感谢铃木裕老师和AM2开发组的全体制作者。

2003年3月27日——“头文字D”



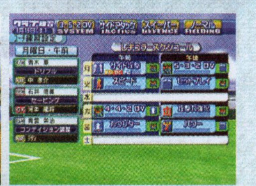
由销量突破1亿套的超人气同名漫画改变而来，街机版一经推出便受到各界玩家们的广泛好评。游戏的最大特点是出众的速度感，以及在竞赛时那种令人透不过气来的紧张感觉。而PS2版除了完全移植原作之外，还添加了许多原创要素，而赛道和车种的数量亦会有所增加。喜爱赛车游戏的玩家们要准备好哟……



2003年3月上旬——“J联盟创造球会3”

足球热潮似乎并未随着世界杯的结束而消退，反而欲演欲烈，持续升温。自“创造球会2002”取得重大的商业成功之后，SEGA对“创造球会”系列的制作力度进一步加强。在“创造球会3”中，所有选手将以实名制登场，而且球员外貌制作的生动、细腻，惟妙惟肖，仅这一点就足以令玩家们欣喜若狂了。





2003年2月27日—“樱花大战～热血如潮”





即使不用过多宣传也会引起抢购热潮的重量级作品。游戏中穿插的动画MOVIE是当今2D与3D动画相结合的最高代表，剧情画面的解析度极高，且人物表情异常丰富，战斗画面魄力十足，系统之完善几乎达到无以复加的地步。对于广大“樱花”迷来说，这部作品不仅仅代表着出色，而是完美与感动……



我们在期待名牌大作推出的同时，也不要忘记其它的软件。这些游戏虽然不象“樱花大战”、“VF4”等作品那样声名显赫，但也同样能够为我们带来许多快乐，仅仅如此便已经足够了……“3D AGES”是SEGA与D3共同出资组建的新会社，主要负责“SEGA AGES”系列作品的制作与发行。而“SEGA AGES”的内容是由SEGA以前经典游戏的移植作品所组成，这一系列作品在土星年代便已经开始向市场投入。在经过数年的市场尝试之后，SEGA深深地感触到，单纯的移植根本无法刺激市场和玩家们的购买欲望，要想旧貌换新颜，必须加强对原有作品的移植力度！于是，全新形态下的“SEGA AGES”将以“全面提升的移植”

为目标，努力开拓市场，最大限度的造福于玩家……下面是对“3D AGES”负责人冈岛 信幸先生的一段采访摘要。

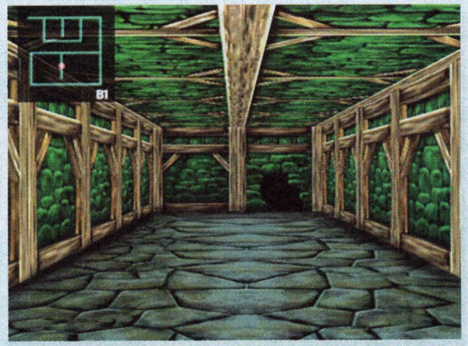
1、终于有具体的作品发表了

冈岛：今次的“SEGA AGES”并非单纯的移植，





是全方位能量提升的移植。在保持原先游戏性的同时，发挥 PS2 的强劲机能，全面提升游戏画面是现阶段工作的重点。例如“太空哈利”，主人公和地形都完全以 3D 的形式出现，就好象是一部全新的游戏。“梦幻之星”也一样呀，在迷宫中行动时的场景也是真正的 3D 效果。



2、原来如此，但是，移植系的作品往往很难令热心的玩家满意。

冈岛：是呀，大家都想得到很强大的作品，有时的要求甚至是现在所无法达到的。我只希望大家能够认为这是一部很不错的移植作品就已经足够了，并不期盼能够获得怎样的称赞和什么高度的舆论评价。一切都要从最基础的实践开始，一步一步，稳扎稳打，盲目的乐观和沮丧都是不可取的。而移植作品也并不是全然没有魅力的（笑）。

3、D3 方面所安排的价格很让人安心呀

冈岛：制定这样的价格的确需要一些勇气呀。





在以前，D3 的低价格商品主要是一些过时的商品和积压品，这和软件是完全不同的。在和 SEGA 的协商中我们一致认为要将软件的资产有效活用，游戏的文化是可以超越时代的。经过反复衡量后，我们制定了 2500 日元的价格。如果在 3000 日元以上则显得太昂贵了，同时也会失去竞争力。

4、今后还有什么计划吗？

冈岛：想推出移植作的游戏实在太多了，许多游戏在第一次进入我们的视野之时便已经被录取了。也许在不久的将来，玩家们曾经狂热支持过的游戏会以全新的



形态出现，请各位静静地期待吧。

除了“SEGA AGES”之外，SEGA 还有一些引人入胜的软件正在积极的开发中，其中比较值得关注的当属 XBOX 的“COOL COOL”系列。现在，镰田繁雄先生正在负责“COOL COOL”系列的开发工作，让我们来听一听他的心声吧。

1、您能谈一谈“COOL COOL”的来龙去脉吗？

镰田：纯粹是为了感谢从 MK Ⅲ 和 MD 时代就开始支持我们的热心玩家（笑），今回推出了一些 DC 游戏的翻新作品，以后还会推出 MD 和其它机种的作品。尤其是“租借英雄 NO.1”，这部游戏在玩家群中有着极好的口碑，我们推出 XBOX 版是为了进一步报答广大消费者，尽管这种做法无法给我们带来什么利润，但我们还是毅然决然地去做了。

2、是单纯的移植吗？有这个必要吗？

镰田：基本的形式将延续以前的作品体系，但在各个方面将远远超出原作。举例来说，“租借英雄 NO.1”将增添对战模式，为那些喜爱格斗的玩家也提供一片天地。而“格斗刑事 2”将增加更多的使用角色，而场景和操作感也会有细微的改变，使得游戏本身更加完善，可玩性更高。至于其它游戏的变更之处我们正在周密的考虑中，相信会为大家带来惊喜的。



3、对 XBOX 以外主机有什么计划吗？

镰田：主要还是看玩家的反应，可能性并不是没有，但现在的精力主要还是投放在 XBOX 的软件制作上。其实选择 XBOX 的理由很单纯，我个人认为，这部主机很象 SEGA 的后续机种（笑）。DC 之



后，我们在很长一段时间内失去了追求的目标，而 XBOX 的出现又一次激发了我们高涨的工作热情。我想再次重申一下，对于我们软件制作者来说，市场和销量并不是第一位需要考虑的事情，我们必须将全部精力都投入到游戏的制作与开发上面，充分发挥我们的想象力与创造力，从而为玩家们带来更多的快乐。

4、还想对大家说些什么吗？

镰田：非常感谢在一开始就支持 SEGA 的热情玩家们，他们是真正喜爱游戏的人。同时，我们会让所有的玩家都能够在 SEGA 的游戏中找到快乐，而这种快乐将无限期的延续，谢谢。

SEGA 各机种近期发售作品一览
一、PLAY STATION2
1、超级忍（2002 年 12 月 5 日）
2、NFL2K3（2002 年 12 月 26 日）
3、育成棒球 2（2003 年 2 月 13 日）
4、樱花大战—热血如潮（2003 年 2 月 27 日）
5、J 联盟创造球会 3（2003 年 3 月上旬）
6、VF4 EVO（2003 年 3 月 13 日）
7、NBA2K3（2003 年 3 月 20 日）
8、头文字 D（2003 年 3 月 27 日）
9、电脑战机 MARZ（2003 年春）
二、XBOX
1、疯狂出租车 3（2002 年 7 月 25 日）
2、SEGAGT2002（2002 年 9 月 12 日）
3、飞龙 ORTA（2002 年 12 月 19 日）
4、梦幻之星网络版 1.2（2003 年 1 月 16 日）
5、死之屋 3（2003 年 1 月 30 日）
6、租借英雄 NO.1（2003 年 4 月）
三、GAME CUBE
1、梦幻之星网络版 1.2（2002 年 9 月 12 日）
2、超级猴子 2（2002 年 11 月 21 日）
3、SONIC MEGA COLLECTION（2002 年 12 月 19 日）
4、永远之阿卡蒂亚（2002 年 12 月 26 日）
5、索尼克大冒险 DX（2003 年夏）



GAME SECRET

"无尽之纱加"的风采就从这7个人手中绘出!!

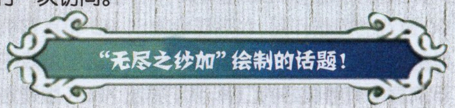
——《无尽之纱加》幕后班底访谈录

Facture | Setting | Design | Idea

厂商:SQUARESOFT 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1人 发售日:12月26日



"无尽之纱加"这部游戏系列相信应该是令众多老资格玩家熟悉的不能再熟悉的作品了,自从它出现在这个游戏世界中的第一天,就注定是一部经典制作的游戏,原因就在其中心的那一个游戏之魂上。这一系列游戏最为引人的就应该算是它那精彩的故事内涵和带给我们的深刻寓意,相信这应该就是它所要带给我们的东西了。在当初的FC时代和SFC时代中它都以良好的成绩向我们展现了它立于这个游戏世界中强者地位的实力,虽然在那个年代里没有强大的画面效果做后盾也没有动感的音乐体现气势,但是它依然会成功,这就可想而知了,游戏开发者在故事内容上和蕴藏意义上付出了多大的努力。而经过许多年的实践与摸索这款游戏已经向着更加出色的目标靠近了。在这次刚刚推出来的最新作品就可看出,游戏在整个水平上有了多么大的提升,最为突出的相信广大的游戏爱好者们早已经欣赏到了,那就是整个游戏的精彩画面了,能拥有这样的画面已经应该算是同类游戏中不可多见的了。"无尽之沙加"这次最新作的所有游戏画面都采取了一种崭新制作方法,使所有静态画面与动态画面的细致程度大幅度提高,而且相信大家已经看出来了,游戏的所有画面都使用了彩绘水墨画的方法,这样在游戏的画面观赏效果上有一种令人意想不到的感觉,使得游戏的所有画面看起来都非常鲜艳多彩,但又不浓重反而使游戏画面更加突出逼真。整个游戏画面真可以用既鲜艳又朴素来形容,将这两种本来意思相反的词汇连接在一起真的不为过,相信你也一定会称赞这种"艳"与"朴"兼备的独特颜色的,也可以说正是这种奇特的颜色将这部游戏推入一种用语言无法形容的新境界。这种奇特的画面配色就掌握在下面这7个人手中,对于他们的访问一定会有非常多的话题在等待着他们的回答。下面就整个游戏的画面制作和色彩调配有关问题进行一次访问。



"无尽之纱加"绘制的话题!

—"无尽之沙加"的绘制工作是由"直良有佑"先生进行整体指挥的,这次就从最开始的话题说起。你们在这部作品中具体的工作是什么呢?



直良:我们这个小组是在这部游戏制作开始的时候刚组成的,所以是一个比较新的部门。由于这次游戏的画面采取了一种崭新的技术处理效果,所以需要找出专门的人员进行整部游戏的画面处理和绘制工作,但是由于这种新技术在游戏界还未曾进行过使用,所以完全属于尝试阶段,所以比较重视。这次我们主要的工作就是对于这些人物和背景物设定原稿进行加工,使用特殊的绘画方式将我们特别调配出来的颜色细致的描绘上去,这便是我们这一小组的最主要工作,而且每个人员都非常的努力的在工作着,生怕会有什么错误的发生使整个绘画进程入一个误区。当时在



"无尽之纱加"的风采就从这7个人手中绘出!!



稻垣喜光:负责整个游戏中的人物设定及后期制作范围工作。

宫前公彦:负责游戏中整个3D背景的设定及进行处理工作。

立石武史:担任全部游戏的各种草图整理和处理及优化工作。

直良有佑:游戏中的技术及整体策划的总指挥,是总务之职。

松本敏章:负责整个游戏中出现的2D背景的绘制及策划工作。

盐田雄一:担任游戏中所有人物的2D绘制和设定的技术工作。

浅野雅世:担任整个游戏中所有移动中的2D画面制作的工作。



工作的时候大家都非常专心的在工作着，真是一句多余的话都没有呢，当时我所能说的就是这种事情真的是不能令人想象。而现在最想说的就是非常感谢他们能这样努力，真的是非常感谢啊。

一这种事情真的发生了吗？

直良：我所说的就是当时情况的真实描写，我现在的办公地点还贴有一张"正气？"的一张纸来提醒自己（笑）。当时由于河津的自由度比较大，所以在很多部分给予了极大的帮助。

一直良先生为什么将自己最拿手的"最终幻想"画面效果制作手法舍弃，而选用一种崭新但从没尝试过的画面绘制手段。究竟这之间出现了多么大的转变呢？

直良：其实也不会出现太大的转变。只是因为游戏的改变所以对于另一部游戏的制作会产生一个采取其他画面表现效果的想法，这也是对于游戏的不同看法所造成的。就象这次大家所看到的"无尽之沙加"的画面绘制一样，必须要有不同才能突出这款游戏。不过这次 RPG 游戏被改成这样也是从来没有的，相对以前的众多作品，算是一种用眼睛看的变化吧。这次的改变令游戏一瞬间被引到了另一个领域，其结果就是令"无尽之纱加"又拥有了一项创新。

一这次画面如此成功你觉得是取决于谁呢？

直良：这次"无尽之纱加"能创作出这样好的画面，那就要算是小林智美小姐的描绘了，由于她绘画出这样好的人物和背景，才使整个游戏的效果更加华丽多彩。



一浅野先生和盐田先生对于过去的"无尽之纱加"这部作品自己都有什么看法呢？

浅野：我个人认为"无尽之纱加"这一系列的所有作品都是非常好的，是游戏界必出之作。对于"无尽之纱加 1"和""无尽之纱加 2"中的世界观最为吸引人。

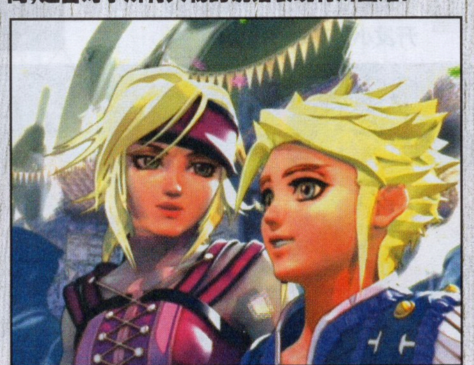
盐田：但是，在当初的那个制作手法已经是比较落后了，而看到这次的作品以后，真的是不敢相信，确实是令人非常惊讶（笑）。

直良：我们是在制作"最终幻想"系列时结识的，当时盐田和浅野参加了游戏的制作，所以在前部作品的制作时自然就加入了。

一这次看到的一直在这一系列中都非常熟悉的场景，立石先生对于这点的介绍有什么呢？

立石：当"最终幻想 XI"制作完成的时候，直良先生就指着游戏的画面对我讲"这样的画面还不够好，应该还有办法将画面再提升"这样的话。从那以后我们就经常研究使画面更加出色的方法，但是一直没有决定最后的绘画方式。但是有一次，夜晚的直良和岩田还有尾崎一同喝酒，再回到公司后，就决定了游戏画面的一个基准，并有了方向性，这时就开始了向着这个标准前进。

一在游戏中人物由于画面的表现方式有所不同，是否对于所有人物的说话表现有所困难？



立石：将这些人物的语言表现出来并不算困难，只要是有几个地方注意就可以了，但是至于要在那里注意就不能说了。但是在最早设定的时候的确是受到了一点小阻碍，但那只是制作时路线的方向性问题，经过调整已经配合"纱加"的影象进行观看了，已经完全没有问题了。经过这次绘画调整，已经算是保持良好了，终于可以比较安心了，不然大家也不会看到这么出色的作品了。

一采取这种近似水墨画的方式进行画面表示，对于游戏中动态部分是怎样处理制作的？

立石：其实这与前面的部分一样，只要多注意人物的头发影子与肌肉的质感就可以了。说到这个质感，与它有最大关系的就要算是材质了，选择好的材质再加上精细的描绘就可以制作出出色的作品，但是最初的描绘最为重要。

一对于徽章的数量是多少呢？

立石：最初的时候是 3 枚，到最后可以收集到 300 枚（笑）。

一是 100 倍吗？

立石：这还要靠各位游戏玩家自己去努力呀。

直良：但是会比较辛苦的（笑）。

一宫前先生和浅野先生负责整个游戏的背景制作。

宫前：我的工作主要是负责游戏中 3D 背景的设定。

浅野：我是负责游戏中 2D 背景的制作和移动画面的制作。

一2D 和 3D 的所有画面都是由手描绘出来的吗？

浅野：这都是我用自己的这双手描绘出来的，这样可以使作品更加精细，我想应该是这样吧。

宫前：以前的 3D 班所获得的照片资料都是由



中世纪油画的绘制改变过来的，所以注重于使用黄色进行填充空白处，而紫色作为绘画的主色，这种风格使用了很久，但不是绝对的。所以在这次有所改变。

浅野：使用手绘最重要的是其自由度比较高，画线段部分更加实用。所以这次"无尽之纱加"的才使用这种水彩的描绘方式。

一那需要多少张作品来进行绘制？

浅野：2D 背景班大概有 1000 幅作品吧。

一那，人员呢？

浅野：背景班总共有 10 人，每人平均绘制了 200 张（笑）。从 2002 年的 2 月到 10 月一直在绘制。

一这些是否还要进行筛选？

稻垣：是啊，要选出精细的 800 张，再选出 5 个人从 10 月继续工作。

一那工作量还真是比较大呢。

稻垣：这一点小工作量真的不算是什么（笑）。

一新增加的角色也很多吧？

松本：是的，总共有 120 个以上的角色描写。其中还有敌人被攻击时颜色的变化与人物手持各种武器重量的变化。

一这一部作品已经开始发售，你们也可以轻松了吧，这个年底是否准备休假呢？

直良：我同立石还有其他的工作要作（笑）。

立石：啊……（苦笑）。

直良：我们要为下一部作品继续努力。

一同：是啊。

一最后由直良先生做代表向广大的游戏爱好者们和读者说几句吧。

直良：对于这次的绘画成果我们都非常满意，只是大家都快累死了，真的是快死了（笑），但是我们希望所有喜爱这款游戏的玩家们也会对这作"无尽之纱加"表现出喜爱之情，最少要喜欢这次的画面，对于这次的绘画工作我们觉得很快乐。



GAME SECRET

樱花大战——热血如潮!!

——《樱花大战》幕后班底访谈录

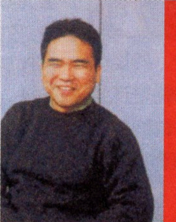
Facture　Setting　Design　Idea

厂商:SEGA 机种:PS2 类型:AVG+SLG 发售日:2003年2月27日

初回限定版赠品!!



图片中的就是初回限定版中附带的像框和怀表,怎么样?很精致吧?真想尽快拿到手里感受一下太正的气息啊,不过相信最吸引各位的还是本次以DVD-ROM媒体登场的新做品吧,下面就让我们对"热血如潮"的动画开发小组来进行采访!



山口直纯



久保浩司

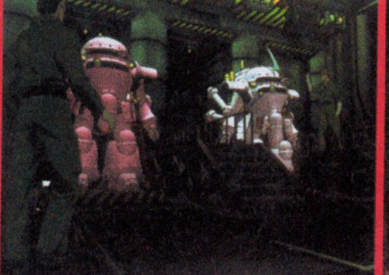
▶熟悉"樱大战"系列的玩家应该对这一组图片非常熟悉吧?对,这就是花组队员出击前的演示动画,看样子就是在原来土星版的基础上进行了技术加工,当然,其他的CG画面一样会有如此之大的进步,让我们拭目以待吧!

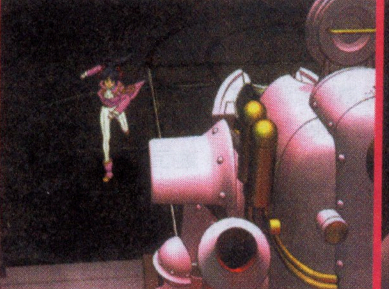














『新CG』渲染的过场动画



——这次,动画制作组主要负责怎样的工作呢?

山口:主要是将动画重新超级化。土星版已经是7年前的作品了,虽然在那个时候所使用的动画水平是非常优秀的,但是还是无法与现在相提并论。那个时候的动画看起来多少有些不自然,而我们这次的主要任务就是将所有的动画重新制作为"新CG",当然也有很多土星版中没有的新要素。目前而言,CG已经完成了90%左右了,目前是在进行扫尾工作和一些错误的修正,相信很快就可以和大家见面。

久保:值得一提的是,我们这次从新设计了光武,已经可以看出,和当初的光武有很大区别了,再加上这次"新CG"的技术运用,有效地和2D结合起来,要比DC版本的画面强出许多。

山口:3D的CG基础上增加2D的线条和模块,最后加上色彩,虽然之前也多少用过这样的技术,但是这次可以完全区别与"樱打战3"或者"4",而且这种技术在战斗中的成份更加新颖,还有背景也全都用这种技术渲染。

久保:"樱战"FAN都很熟悉的,花组队员乘坐光武的那段CG是本次制作过程中最麻烦的,由于拍摄方面问题,进行了很多尝试和挑战,仍旧无法很好地表现出新光武的一些色泽和光线。

山口:的确,工作量要比上一作大出很多,然而小组人数却依旧没变…(笑)

——这次仍旧使用了原来土星版的动画来进行制作吗?

山口:动画当然是要利用一部分的,但是因为最初设计的光武方案不同,又要给它们进行光源的处理,所以这方面的设定是费了很大笔墨的。另外举个例子,嗯……比如大神和樱一起乘坐蒸汽机车的时候,车身的效果和后面背景都进行了完全的替换,效果当然是没的说,如果是老樱迷的话,看到画面的时候肯定会大吃一惊的。

——听说OPING是完全重新制作?

山口:这方面正在制作人IG先生那里全力打造。再加上动画《BLOOD》的监督北久保弘先生的指导,肯定会是一种完全不同与土星版的效果。

——那么,您觉得这次动画制作组最成功的制作部分是哪里?

山口:无论是过场CG还是其他地方的处理,全部都凝聚了全组人员的汗水和最大智慧,不过请大家一定要看神武出击的那段动画。因为和2D融合得非常完美,上层方面也希望用这段来做宣传影象。另外,翔鲸丸啊轰雷号啊,还有三人娘整备联络时候的CG都非常出色。

久保:土星版中很多运用了类似漫画画面的搞笑手法来表现剧情的,本次在保留的前提下也进行了超级化处理,当然也有很多干脆就做成动画了。至于大家的出击画面啊还有樱吃大神的醋那一段,请大家一定要关注啊。

山口:是啊,这次的制作虽然非常辛苦但是我们对自己的作品非常有信心,除了很多新加入的CG以外,还将土星版中所有的动画全部从新制作,对于第一次接触该游戏的玩家来说,当然肯定是非常具有吸引力的啊,如果是从土星版就开始成为樱FAN的玩家,可以在这种"虽然是原有的动画但是画质提高很多!"的感觉下受到极大的感动,有兴趣的玩家可以再利用土星,和本次的"热血如潮"进行比较,看看7年前的画面和现在的究竟有什么不同,这样您可以体会到本次动画制作组的辛苦,请一定尝试!

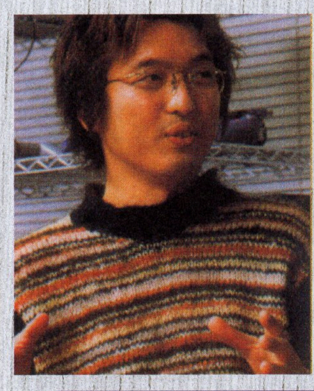
GAME SECRET

Facture Setting Design Idea

漫画家·夏本俊二+《飞龙 ORTA》开发小组的特别访谈

——《飞龙 ORTA》幕后班底访谈录

厂商:SEGA 机种:STG 类型:XBOX 价格:6800日圆 发售日:2002年12月19日



夏本俊二

1968年12月10日出生在神奈川县。身为著名漫画家的夏本先生的最大爱好却是游戏,而家用机游戏上最博得夏本先生青睐的则是“飞龙”系列,这是已经经他自己承认的。而对于整个系列的评价,夏本先生说……



以在杂志连载专栏《嘘六百》内绘制插图、《周刊 MORNING》上的连载《えの素》而获得人气的漫画家夏本俊二同样是游戏“飞龙”的FAN。而另一方面的,本次XBOX上“ORTA”总指导向山先生同时也是夏本俊二FAN。今天,两位颇有渊源的大师将在么样精辟的对话和场面出现呢?



相信很多玩家已经将手中的游戏爆机了吧,画面的确非常精美 @_@!!



▶看来,制作组为了这次的对谈很是费了一番心思呢,不知道这服装制作起来是不是很费工夫呢?

由于时间比较短,夏本先生只是简短地在制作组学习了“ORTA”的新系统。

“‘飞龙’作品的爽快感无与伦比,是个要将好朋友叫到一起体验的好游戏!”

——夏本先生,为什么您会如此喜欢“飞龙”系列?

夏本:那要说起,第一次接触3D游戏的时候啊,那时第一个体验的游戏就是当年土星版的“飞龙1”,给我的感觉就是“可以到画面里側,真的很了不起”。虽然因此而喜欢上了射击游戏,但是“飞龙”的360度操作的爽快感仍旧是最吸引我的。这次听到了“飞龙”将要在XBOX上复活的消息时,立刻考虑到的是“今次会是什么样子啊?又是RPG吗?”几乎放弃了,但是在后来得知是射击游戏后,那种喜悦感真的是无法形容,之后第一件事情就是购买了XBOX。(笑)

向山:哦~!听了之后可真让我觉得感激和兴奋啊!

夏本:虽然刚刚打到了第2个舞台,但是已经深深被这次游戏世界观的宏大而吸引,真的是太感动了!这次事件仿佛仍旧和“AEZL”有着紧密的关系啊。(“AEZL”是土星版最后一个“飞龙”游戏,类型为RPG)

向山:是啊是啊。但是“AEZL”毕竟是RPG游戏,当初的制作目的在于使不擅长射击游戏的人也可以轻松了解到“飞龙”的世界观,RPG本来的特点也在于此。而本次的“ORTA”又回归到了射击游戏的类型上,仍旧会按照“AEZL”的感觉继续紧密地表现整个游戏。

夏本:射击游戏的爽快感是无庸置疑的,导弹擦身而过的感觉啊,敌方BOSS弱点暴露的那一瞬间啊,包括发射枪弹的那种PA、PA的声音。向山先生,如此制作“ORTA”是出于怎样的想法呢?

向山:本来的目的是希望玩家能够在本次的作品中体会到不同的东西,受到感动。

夏本:如此说来,游戏是您和您的开发小组一起制作的,相信一定得到了许多不同意见吧?在这个时候您是如何取舍和采用这些意见呢?

向山:这个游戏的射击成分占主要部分,而我想将这部分制作得比较特殊,比如说玩家视角的诱导,如何让大家觉得“感受到了其他射击游戏中没有的感觉”但是经常会发现,“啊!怎么光是朝着后面开枪啊”等等小问题。(笑)果然最后被弄得心烦意乱。

夏本:侧面和后面的景色不是本来就有的吗?

向山:但是经常会出现有人大喊“背景不见啦!”的情况,很多精力投入到修理游戏场景上了。

夏本:对了,这次还要向您请教攻击BOSS的方法,虽然已经尝试了很多次,但是仍旧没有掌握到什么关键,为什么会这样?

向山:这次的游戏性要严谨许多,规则也多出许多,对原来的老玩家来说可能可以很快接受,而出次尝试的玩家可能就会觉得有些难以理解。比如故事的发展,除了攻略结束后出现的即时演算和CG的表现手法外,在游戏中也会有穿插掩饰。还有在当时的E3展上,美国玩家全部都是朝着敌人连打按键,而并不接受蓄力攻击的概念……

——最后,想请您谈谈今天的感受。

夏本:现在最大的愿望就是多加练习以后能够很快地上手,之后邀请朋友来家里为他们表演整个游戏过程。

向山:就我个人来说,作为夏本先生的FAN,今天真的有些紧张啊。请您一定要在来玩。

夏本先生潜入极度保密的开发组内!!

在对谈过后,夏本先生尝试了作为开发版本的“ORTA”,这是全世界只有一份的软件啊…,相信很多“飞龙”FAN都会很眼红吧?夏本先生本人也觉得这次能够来现场学习而十分感动。

在观看开发资料的时候,制作小组竟然邀请了女主角ORTA的COSPLAY来替夏本先生倒茶,哦~~!相信这也是全世界只有一份的特色服务吧。

最后,夏本先生说今天带来了一份神秘的小礼物“寻找了许多材料还是没有找到象样的龙的插图,所以只好照着开发演示动化的样子来画了”,原来是提前绘制的飞龙的插图。



"暗黑编年史"开发密语!!

——《暗黑编年史》幕后班底访谈录

Facture　Setting　Design　Idea

厂商:SCEJ 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1人 发售日:2002年11月28日



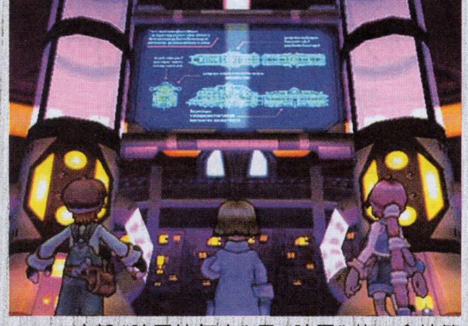


对于暗黑编年史的开发秘密进行最快速直击!

"暗黑编年史"这款游戏发售已经有一段时间了,相信很多人已经感受过这款游戏带给我们的极大快乐了。但是,相信在这里面将没有多少玩家会知道游戏幕后真正的的故事。现在我就将这些用双手把经典的游戏制作出来的人们的制作经历与本人对于游戏的评价和意见进行一次直击访谈。这样游戏背后的制作辛劳与从制作者眼中的游戏真实水平才能展露无疑,现在就让我们进入这幕后的世界中聆听制作者的话语,从而真正了解这部游戏的一切。

新的系统使人喜爱就已经非常满足的人们!!

共同性比较多,与前作有多少区别



—这部"暗黑编年史"是"暗云"的一个续篇对吧?

日野:应该算是一个续篇吧,但是这个作品只是提取了前作中的部分要素,而制作出的一个新作品,所以说与前作是完全不同的。相信大家也已经看到了,这次的故事情节与前作都没有什么特别大的联络,还有在前作中最为重视的地方,在这次作品中的故事里将有相当一部分得到强化。

—对于海外的市场游戏情报透露的多吗?

日野:这是在一起进行公布的,应该不会有太大的差异。更何况游戏在发售前已经进行了多方面的宣传,很多内容都应该已经公布了,所以我们也不用有太多的介绍。

使用多边形建膜,泊里昂已经完全感觉不出来

—在游戏中的人物和背景都采取立体显示方式,但惊讶的是在人物贴图上竟然显示出2D效果,这是使用什么技术方法呢?

楠田:这次与"暗云"的压倒性立体视觉效果不同,在设计上使用了轮廓点连线的加入方法,这样在游戏显示方面上就更加圆滑。但是这项工作也是非常费工夫的,并且在轮廓线绘入时一定要十分的



细心,不然会将整条线作坏,现在有时还要依靠机器进行重点部分的制作,总之是非常的辛苦啊。

—最初在看到静止画面的时候,还会与"暗云"的画面有一些联想吧。

楠田:其实也不是这样的啦,毕竟两者是有区别的嘛。你只要仔细观察,从游戏制作的手法上就可以看出有很大的不同。并且,在游戏中VRAM的消耗也会有所不同,现在想一想当时的工作还真是多呢。

使用思想制作出来的优美音乐

—这次游戏中的音乐以及音效,都是由你们全体人员思考制作出来的吗?



西浦:基本上都是,并且在游戏中的许多音乐都是经过多次筛选修改才能在游戏中出现的。从日野先生那里也受到了很多帮助,就像游戏中的那首"思想而出"就是他经过非常投入才制作出来的。

日野:游戏音乐的创作完全是取决于整个故事的发展,当你已经深刻理解游戏中的故事发展,就会根据其故事创作出动人的音乐,相信这对于所有人都不是件难事。

—这次都作了什么乐曲呢?

西浦:非常的多呀。由于是一款新的游戏故事,所以一定要创作出更加动听的乐曲来。相对于



前作来说,这次的故事中已经新添加了许多的好用的乐曲,希望大家能喜欢。

游戏中最艰难的人,将武器制作的更强

—在游戏中,这次又将发明什么新型的装备呢?一定非常有趣吧?

赤坂:是这样的,的确是一件非常有趣的事青。在这次的游戏中新添加了许多的武器你可以经过成长后选择不同的武器进行使用,这样主人公就会拥有较强的攻击力,同样武器的等级也会随之增长。至少我想这是非常有趣的事情。





"妖精战士"的今作与前作

——《妖精战士》幕后班底访谈录

Facture　Setting　Design　Idea

厂商:SCEJ 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1 人 发售日:2003 年 3 月 20 日

"妖精战士"新的事实,游戏内的构造!!



在今年刚开始之即,我们将对于"妖精战士"的情报向总策划之人进行访问,此人就是 SCEJ 的山口晋平先生。对于游戏的画面写真和游戏资料设定他都是很清楚,并且他最有发言权的是游戏中最深层次带给我们的游戏含义,所以本次我们将对于"妖精战士"的游戏真正内意进行彻底的调查。随后将这种成果向大家进行揭晓,现在就请各位细心阅读吧。

为什么说这个作品是"妖精"的续篇呢?

—"妖精战士"的画面效果为何从 2D 转变为 3D 效果呢?

山口:第一是因为在战斗中可以拥有非常大的距离感,这样可以将所有的战斗细节进行更加精细的制作,而玩家也会更加喜欢这种战斗起来的感觉的。还有一点就是对于故事情节重点描绘,在前几部作品中,对于游戏运行时的画面由于画面的局限性和当时技术的条件,导致整体画面的效果都非常的差,所以在这次的游戏制作中,使用现在最新技术制作出的游戏场景,可以说作品的效果不仅更加精细而且是更加逼真。其次就是由于这次在游戏剧本设计中要突出魔族进行抢夺杀戮时的那种魄力,这是用任何语言无法形容出来的,只能通过游戏画面来体现。正因为要将这些效果进行具体化,所以游戏才从 2D 转变为 3D 效果。



—由于游戏的世界设定已经进行了改变,这样会不会影响"妖精"这个系列的思想?

山口:这个问题在游戏最初制作的时候也曾经有人这样提出过,但是答案我相信也只有一个,那就是将继续延用这个理念。担任游戏画面绘制的国末先生曾经说过,这个作品相对于他绘制的前几部作品,只是在画面的格段上进行了升级进化,相对还有表现方法也有所进化,相信在 2003 年发售的这款"妖精战士"新作品一定会以一种新的姿态出现在你们面前的。

—对于拯救这个世界的精灵依然会继承过去的传统吗?

"精灵的黄昏"这个系列可以说最吸引人的就应该算是它那浓重的游戏传统了。包括与精灵签定契约还有勇者们的诞生与魔族长久以来的文化。







勇者们的工作依然是与现在的魔族进行战斗,这些是依然会继承的。

—这一作品还将会有新的要素加入吧?

山口:新的"妖精战士"已经添加了许多要素,这点是肯定的。对于初玩者来说当然是比较好的,相信一定会使大家喜爱的,所有游戏玩家一定会更加快乐的。

光与暗,本次还将是"光与暗"吗?

—这次的游戏还将是"光明与黑暗"这样的 RPG 作品的风格吗?



山口:所谓的"光明与黑暗"实际是一种非常抽象的东西,只是人们自己的一种想象。而有些人将这些抽象的东西再运用到游戏中,就出现了现在利用光明与黑暗之间的战争形成的多款游戏。但是这个话题将是永远也不可能完结的,相信在以后也是众多游戏厂商制作游戏的买点吧。

—这次游戏中加入的乐曲也是非常的多吧?

山口:这次的游戏设定中加入了"莉莉安"的歌声。这是一首利用神奇乐器演奏出来的远古的声音,这首歌谣由孕育了 1000 年流传下来的话语。相信一定会受到广大玩家的喜爱。

—这首乐曲是否会使用电子乐器进行配音?

山口:歌不会使用电子乐器进行代替,但是音乐好象会使用乐器之类的进行伴奏。但是真正的效果要等游戏发布各位自己去体会。







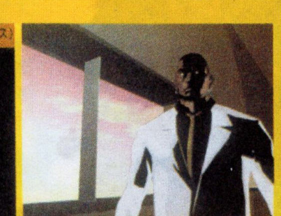
我们就是挑战者！

在 CAPCOM 连续公布了 4 部 GC 作品和《生化危机 4》的 CG 画面以后，以三上真司为部长的 CAPCOM 第四开发部成为了业界的焦点。为何连续公布如此众多的原创游戏?！本次记者将为所有关心此次事件的玩家来对其进行采访。











直击！三上真司与 CAPCOM 第四开发部！

在去年年末商战打响之前，也就是在 11 月 4 日（一个寒冷的星期四），CAPCOM 第四开发部在新闻发布会上公布了自己为 GC 制作的 4 款游戏。而另玩家与媒体咋舌的是，这 4 款游戏全部为原创作品，而负责开发的，则是以三上真司为部长的，CAPCOM 第四开发部门进行的。

另外，"《生化危机 4》将成为面向大人的游戏。"，这是早在 2001 年 9 月 13 日（一个渐入凉爽的星期四）GC 发售前，声名 GC 将独占"生化危机系列"的三上真司，经过了一年多的时间，现在究竟在做什么呢？答案就是：以新颖概念的原创游戏来挑战业界系列游戏作品！"我们就是挑战者！"





CAPCOM 株式会社第四开发部部长

身为 CAPCOM 第四开发部部长的三上真司先生已经成为了玩家们针对原创游戏而谈论的焦点人物。一方面是完全将 GC 作为赌注而开发的 4 款游戏，另一方面是全世界『生化』FAN 所关注的《生化危机 4》。本次记者将以以上游戏为话题对三上真司先生进行完全采访。

从这里迎接新的时代！

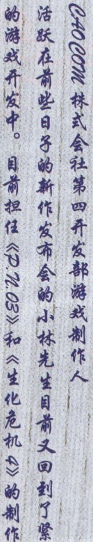
三上真司：大家是想知道为什么最近公布了这么多的原创作品？那是因为某次大家在听广播的时候，收听到了星座运事中"一定要尽量做自己想做的事情啊！"（笑）。其实我是一个喜欢走极端的人，当时公司上层下了"制作知名作品系列续作"的指示，当然，公司作为企业必须考虑到方方面面，而且公司的某些系列作品确实有着不同凡响的影响力，所以现在也在继续制作着系列续作（生化危机 4）。但是呢，又为自己考虑到，制作一次原创作品会引起怎样的印象呢？就是处于这样单纯的目的。事实上，当初确实有着很多困难，比如没有仔细考虑到比如销量啊，时间啊，原创数据啊等等，有时候自己也在想，究竟会出现怎样的结果呢？总之，一切都有欠考虑但仍旧要"尽量做自己喜欢的事情"就是我极端性格的表现了。于是就开了新游戏的发布会，现在我的兴趣就是等待着结果的出现。

——如此说来，三上先生，最近您的开发小组的确是为 GC 制作了很多游戏，另外的机种上也制作了 GBA 的"逆转裁判"系列和 XBOX 上的《铁骑》，至于 PS2 上的，却没有看到任何作品出现……

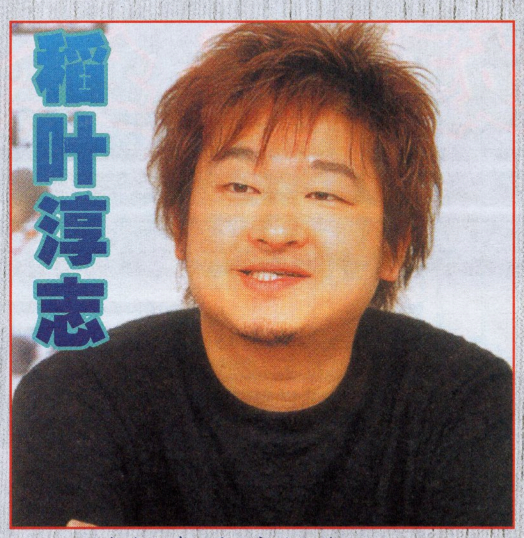
三上：啊，这并不是表明我们不为



小林欲兴



CAPCOM株式会社第四开发部游戏制作人
活跃在前些日子的新作发布会的小林先生目前又回到了紧张忙碌的游戏开发中。目前担任《P.N.03》和《生化危机4》的制作人。



稻叶淳志

CAPCOM株式会社第四开发部游戏制作人
因"逆转裁判"系列和《铁骑》而倍受注目的稻叶先生现在正在进行《逆转裁判3》和《铁骑ONLINE》的开发。

PS2制作游戏了，是因为力量有限的缘故。我们首先要先为GC制作成年人类型的游戏，将玩家对GC的概念改变过来，所以全力制作《生化危机4》，这已经让我们投入了最大的精力了。

——现在距离离您宣布加入GC游戏制作阵营已经一年多了，能说说，经过这一段时间的接触和制作，您对GC的看法吗？

三上：真希望能够在多发售出去一些主机啊，目前的普及率还是扁低。2002年年末，理想的情况下是在国内有300万台的销量，结果少了大约50万左右。稍微有些不如意啊……

——不过既是这样，大量的新作品还都是在2002年内宣布开发的，在这一年的工作中，有什么经验和有意思的经历吗？

小林：去年发表会的时候，就是发表《生化危机4》的那次，同时宣布了要制作GC上不同类型的游戏，其实那个时候加藤已经开始着手制作《死之凤凰》和《VIEWTIFUL JOE》了，而且是距离那次发表时间一年以前的哦。（笑）之后，又在2001年制作了《KILLER7》，2002年，也就是去年6月制作了《P.N.03》。也就是说，这一起公布的4部作品是在不同时间进行企画和制作的。

三上：总之，都是进行了差不多1年左右的制作才完成的，只有《生化危机4》比较特殊，还没有完全定下发售时间，目前也只能告诉大家"将在200X年完美登场，目前在全力开发中。"

——如此说来，这几部完全原创的作品是在完成正常日程工作的前提下，利用制作时间的空隙来开发的，这会不会影响到游戏的质量呢？例如游戏BUG？在实验阶段出现了很多问题和错误吗？

小林：是啊是啊，尤其是《P.N.03》，画面啊平台一类的问题，光确定下来就花了一个星期左右的时间，之后又进行了多次的调整和变更，大家现在在公布会上见到的画面和当初刚刚开始开发的时候所制作的画面就完全是两个游戏。（笑）

——相信玩家现在最关注的，还是《生化危机4》的开发问题，在这方面能透露一些消息吗？

三上："生化4"在采取不同的制作手法，虽然这是很费时间的，但我对所有的制作人员都充满信心。

稻叶：作为制作人的柴田先生也是用了很长的时间来考虑呢。



三上：今次的制作学习了很多恐怖的渲染手法，总之是用语言无法形容的感觉，简单来说，就是"生化4"要达到一个更加刺激的程度，回到"生化"系列的原点，让玩家在游戏过程中经常会发出"啊~~！"的恐怖叫喊。这就是我们这次制作"生化4"的最终目的。当然，"生化"系列最初的目的就是让大家手握手柄并紧张得出汗。

——如此说来，相信各位已经能够明白三上先生身为挑战者而担负的重任了，那么，请问您和您的小组在今后仍会继续创做高质量的原创作品吗？

三上：我想，总不会经常有很多的原创作品面市吧……理想毕竟是理想，如果原创游戏的销量和反馈都很不错的话，我们也可以继续做该做的后续作品啊。事实上原创作品和系列作品在我心中的比重是一半一半，也是在将来的制作过程中，我会在两方面同时兼顾，也就是说交替进行开发，相信这个方法可以在业界得到长期的发展。不过现在有很多系列作品在市场显示出非常不错的成绩，看来我们要对这方面进行继续开发和制作，比如"逆转裁判"系列就是一个很好的例子。

——三上先生曾经说过"游戏界本来就是一个挑战者的世界"，是否表示您对现在的游戏界有些许不满的情绪呢？

三上：如果游戏真的是个无聊的产业的话，游戏公司也不会花大笔的开发费用，股东更不会在幕后提供资金支持，当然社会的其他方面，例如新闻机构啊，保险业什么的都不会给以关注。但是话说回来，这些东西所集中的焦点就必须要以利润为首要前提，这是最近游戏业越来越显著的特点。大家考虑的都是眼前的利益，只以赢利为目的，就是造成这种特点的主要原因。所以，即使现在大家都拼命想制作出最好的游戏但仍然有可能掉落在这样的一个大环境中。1到2年的话可能会成为一时的错误趋向，但是到了5年10年而形成了一个健全的游戏界运做模式的话就糟糕了，所以大家现在应该注意这点并且将整个业界移向好的发展方向。



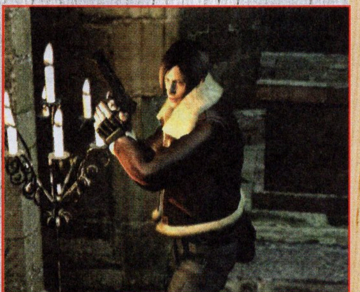
——原来是这样啊，谢谢您的精辟见解。最后，还是想问问您，对本次所开发的GC上几部游戏的总体概念是什么？

三上：是啊……，GC是的推出点就是面向孩子的，所以游戏的趣味性要比任何因素都重要，然而这次我的观念是要制作出会得到大人关注的游戏类型，制作出无论是大人还是孩子，只要是游戏爱好者就会购买的游戏来。我和员工们已经尽全力、发挥了大家所有的才能来开发了，所以对这几款游戏很有信心，也请大家期待。

小林：当然，也请一定尝试《生化危机0》和《生化危机》，真的希望GC的销量和这两款游戏的人气度大副上升。

稻叶：我们制作的游戏是购买了就绝对不会后悔的游戏，所以请大家一定要尝试！





妖怪绘卷

文/PZGG 责编/夜露死苦

青行灯

在灯火消逝的时候显形的妖怪。这个与其说是妖怪，倒不如说是一个女性的样子。

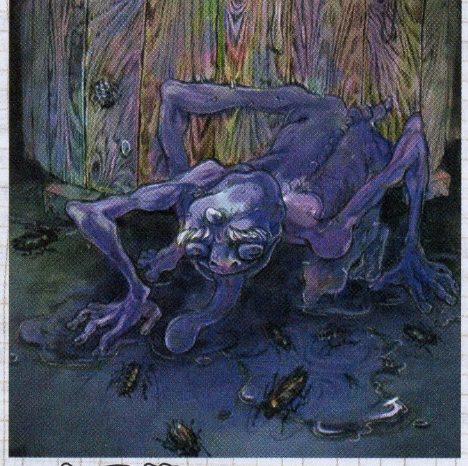
在《今昔百鬼拾遗》中出现的女鬼。有一种要讲100个鬼故事的叫做“百物语”的活动，这种“百物语”是点上一百个灯心，铺开青纸，每讲完一个恐怖的故事之后灯心就会灭掉一个，然后在逐渐变暗的时候，就会有妖怪出现的鬼故事会。传说为了增加恐怖气氛而在灯光下讲鬼故事的话在“行灯”后面会出现蓝色的身影…………



垢舔

文献中写道：寄居在腐朽的房子、长期没有扫除的浴场里的，把那些污染视觉的人世间的污垢用它的长舌舔掉的妖怪，无害。

但是如果也能将人心中的不快舔去就好了。



小豆婆

在乡下有位怪婆婆，有人叫她「洗红豆婆婆」、「筛红豆婆婆」、「磨红豆婆婆」、或是「磨米婆婆」，根据地方的不同，有不同的称呼。不过，有个共同点就是你会在河边，听见“唰啦唰啦”清洗红豆的声音。基本上呢，你看不见她的长相，只听得见她的声音，有人见过她，从背影看上去长得像老婆婆，这种说法一直流传至今。她不会出来害人但有人曾经为了确认她的长相，不小心掉到河里去。在日本关东甲信越地方，流传怪婆婆用筛子把人抓来吃掉的说法：「豆子磨来磨去，磨成粉吃下去，把人抓来磨来磨去，磨成粉吃下去……」这样的儿歌也流传下来。还听说在四国地方的山上，有一种妖怪，会发出做米粉的声音，外表看起来像老爷爷，不晓得跟怪婆婆是不是有亲戚关系。



网切

以前防范蚊子的工具是“蚊帐”。在我小的时候有人告诉我，这种也被称作“蚊幕”如果不知不觉的被剪破了的话那么就是这种妖怪进来了……这种妖怪会去剪破渔网，洗过的衣服等等……

在鸟山石燕的《图画百鬼夜行绘图》中，它是一个手上有螃蟹一样的钳，像海老一样的样子。这个妖怪在夏天会把防蚊子的蚊帐突破，留下被锐利的刃物切开的状态。据说蚊帐具有不可思议的能力，过去打雷的时候就是逃到蚊帐里的。另



外，海上打鱼用的渔网也有被剪掉的，而渔夫不可能把他们赖以为生的渔网剪掉的，所以这也应该是“网切”干的。鸟山石燕把它叫做“网剪”，其他书上也有叫做“网切”的。

说起来我觉得它与其说是妖怪不如说是像假面骑士一样的怪人，你觉得呢？



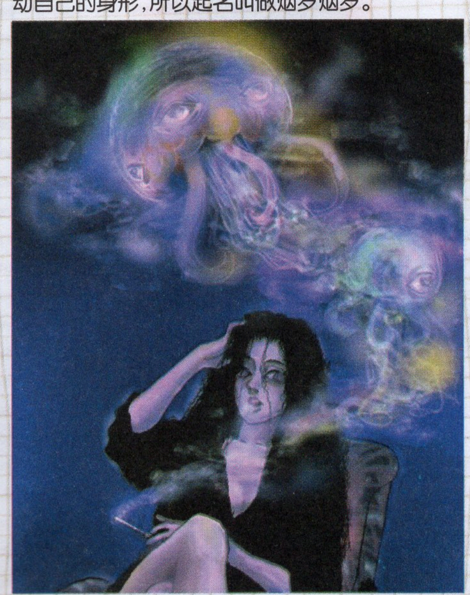


这个也是无法得到一致的样子的妖怪，有的说是牛身鬼首的，也有的说是一个美女的样子的，各地的传言有很大出入。笔者选择这个图也是因为这个图有那么点“美女”的效果。

相似的妖怪、怪物在世界中虽说也有，但是“牛鬼”还是在西日本更多的被提到。传说主要出现在海岸等水边所以也可以分到“水怪”一类的。在西日本，特别是在北九州一带以和蛇女一起显形而著名。两者经常一起出没袭击旅行者。方法是这样的：先是蛇女在海边现身，叫在路上走的旅人帮她抱一下婴儿，然后婴儿突然变得突然很重，让旅人在那里站住不能动，于是牛鬼登场，用尖锐的牙和角把旅人杀死。这就典型的美人陷阱。而别的地方也有山妖化作美女而诱惑旅人的传说。

烟罗烟罗

传说隐藏在烟中的妖怪。随着风的吹动，时时改变自己的样子，有人说就是因为这样怪才起了这么个怪名字。实际上家里点上驱蚊的烟之后，它就会现出自己奇怪的样子。因为它会在微风中摆动自己的身形，所以起名叫做烟罗烟罗。



于菊虫

通过摄取怨气而妖化的蝶蛹。传说蝶蛹中的菊虫通过摄取怨气而化成妖虫。其实，所有的不平事都会在其所在地经年不散，化作草木鸟虫而驻留在此。传说赤间关蟹就是平氏一门的怨灵，而且也有本来应该是化作别的什么的东西也跟着化作了螃蟹，真是可怜。因为当时平氏一家都是一些饭桶愚人之辈，所以家中不论男女，很多都死掉了。

于菊虫的样子虽说是一个凤蝶的蛹的样子，但是也像一个人被反缚双手的样子。



鬼

鬼，在日本最有名也最恐怖的妖怪，虽说也有一点有趣的故事但是大体上是人类之敌。是一种残忍无情的无法言喻的东西。地狱的狱卒也是由这种鬼来担任的！

日本的鬼，也是给人们带来灾祸的妖怪之一。所以，民间故事里的鬼也理所当然地向英雄们提供了发挥他们特殊能力的机会。在民间故事里，鬼一般都很凶恶，尽做坏事。但它们也带有过去当过神的痕迹，因为鬼的巢穴里，往往有很多财宝和宝贝。所以制伏鬼的英雄在救回公主的同时，也常常带回来很多财宝和宝贝。比如桃太郎带回来很多财宝后，尽力行孝，和父母过着幸福的日子。这样的例子也同样见于中国的民间故事：主人公也常常从异界带回来宝葫芦，这相当于日本的「万宝槌」。在日本，制伏鬼的另外一个英雄一寸法师，也利用「万宝槌」，把自己变成英俊的小伙子。



海难法师



海边的亡灵的一种，坐在木盆里漂来，走访海边的村子，据说见到它的样子的人都会死。本来说是男人的样子，化作女形的也叫做“海难女官”。

看名字就知道它是海难的遇难者的亡灵化来的。出现在伊豆七岛。每年正月从海上坐木盆漂来。走访各处的村子，据说看到其样子的人当天回去就会死掉了，所以伊豆七岛的渔民们都会在那段时间休渔，每天都会把门关的死死的。



“火车”，平安时代在京镇飞来飞去厌恶婴孩的妖怪，正如其名字，浑身包着火焰。

“火车”据说在出云（今岛根县）和萨摩（今鹿儿岛县）一带经常出没。图中的样子是根据在《画图百鬼夜行》中在肋下挂着女性（也许是女尸）的样子画出来的。目击“火车”出现比较多的是根据《北越雪谱》所述，在天正年间（1573~1591）于越后（今新泻县）的南鱼沼郡目击到的像一只大猫一样的“火车”。在葬礼结束之后如果带着棺材走路的话，就会发现天空突然暗下来，不知



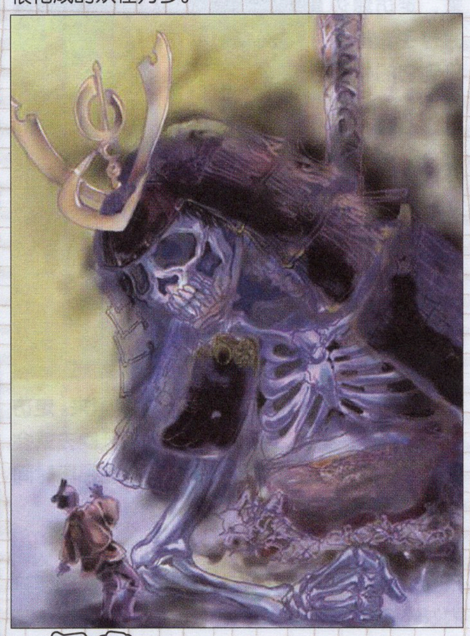
何处飞来一个火球。在火球中间有一只两个尾巴的大猫。另外，在《宇治拾遗物语》中被称为“火之车”据说是在火灾发生的时候从天而降，担任把人的灵魂运往天界或者地狱的车。也许拉车的就是那只大猫吧。以前，如果在一个葬礼的途中，一场大暴风雨把棺材的盖吹飞了，就说是“火车来袭击了！！”，会引起很大的恐慌和羞耻，因为民间认为这是因为死者生前多行不义，从地狱来的“火车”来迎接他了。

袈裟骷髅

集结了无数人间的怨恨而形成的巨大的骸

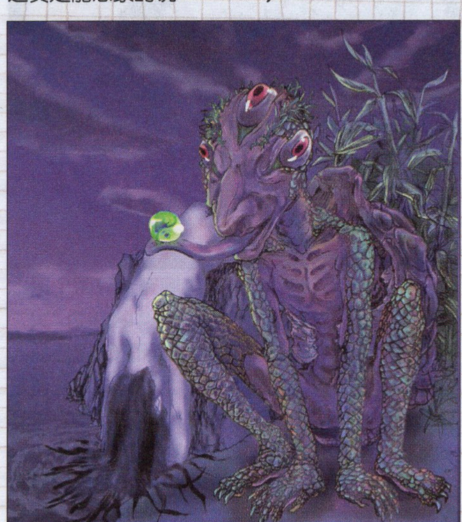
骨。过去在路上的骸骨啊尸体什么的到处都是，从中产生怨气而形成此物。

虽然画的是一个像武士的样子，但是更多的还是由普通的由于辛苦的劳动而死的劳动者的怨恨化成的妖怪为多。



河童

传说住在水边，把人引到水中之后拔去肛门球的水怪，拥有怪力和伸缩自如的胳膊。与这个恐怖的传说相反，也有说是邀请路人相扑，然后敷上"河童秘药"而快乐的传说。分布在日本全境。水怪在古日本称为"みずち"，就是水精灵的意思。河童这个名字在现在是统一的称呼，但是以前只是在关东为中心的地方流传，而在关西称为"河太郎"，在九州则称为"河物、河主"。一般认为河童体长大约是4、5岁的人类的孩子那么大，其力量几乎能把一匹马拉到河里面，据说河童为了拿到肛门球会撕开死人的肛门。这个肛门球河童并不吃，而是奉送给作为水神的龙神。也有河童附体的传说，传说河童附体的女人会变得淫乱。（日本人还真是能想象的说…………）



鸦天狗

传说中穿着衣服，手持武器，有鸟羽而且袭击人的妖怪，有神通力。

中世后期进入室町时代，《伽草纸》（书中收集不少民间传说）里头有一个描写「天狗」的故事。话说日本著名的武将源义经，乳名叫做牛若丸，父亲源义朝在平治之乱战败，被平氏家族捉去，于是将他寄养在京都的鞍马寺。于是牛若丸在寺中修行的期间，下定决心要消灭父亲的敌人，也就是平氏一族，因而每天入山习剑。有一天，在山里出现了天狗，对着牛若丸说：「我是住在此山中的天狗，你想去讨伐平家，我来教你兵法吧！」于是牛若丸便虚心求教，从天狗身上学到许多剑术，不久，成为一个高明的武士。后来，在五条桥狠狠地将对手弁庆打败，并且在坛之浦合战使出大跳跃的绝技，被认为是从天狗那儿习得的武术。

这段期间，将天狗视为怨灵的说法已经淡薄，所谓天狗即山神的说法，开始在民间盛行，从妖怪图鉴上看到的天狗，好像蜀山剑侠传里头走火入魔的武林高手，退隐至山林人烟罕至之处，形貌像白胡子、白长眉的怪老人，而其隐居的山中，则视为修炼之地。

时至今日，天狗的形象终于确立，身上有翅膀，穿着昔时武将的盔甲，腰间有武士刀，手持团扇（如诸葛亮的羽扇），随身还携带蓑衣，以便随时可以将自己的身体隐藏起来，红红的长鼻子挺得很高，不可一世的傲慢姿态，令人印象深刻，脚踩着日式传统高脚木屐，上天下地，无所不能。至今鞍马寺仍供奉著天狗的雕像。



狐

自古以来就有妖狐化作人形惑人的传说，也有附在人身上使人发疯的恐怖的传说。

一般来说除了狐之外，也有九尾狐、白狐等被赋予了名称的做祟的妖怪（藏马藏马 ~~~~）。

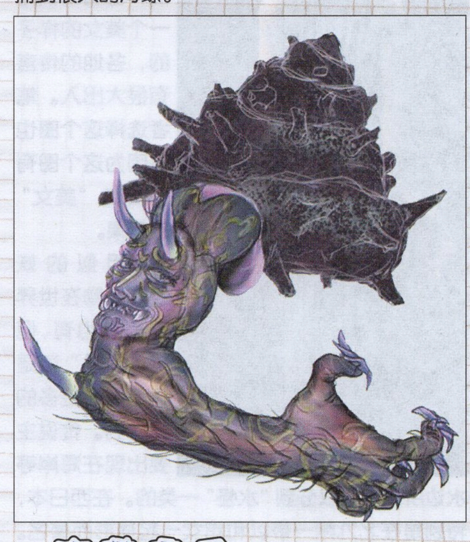


海螺鬼

就是海螺和鬼的组合，很好理解吧（笑）。

看过之后发现由于有犄角所以不能全进到壳里面去，是海怪的一种。它是不论器皿或是生物，在其内部寄居吸取灵力的寄居怪。传说这种海螺鬼是由30年以上的海螺变化而来。

还有传说把不贞的女人扔到海里之后会变成海螺，之后就变成这种妖怪了。传说在房总半岛如果有单身女子求宿一夜的话就是海螺鬼化成的，要杀死这家的主人而来的，他们会在月夜浮在海面上跳舞。据说在海上捕鱼的渔女偶尔能在湾内捕到很大的海螺。



座敷童子

在日本东北地方有很多传说的一种小妖怪。据说这种妖怪并不作恶，而是会给所在的家里带来幸福，所以如果有名门望族没落了的话，人们就会说这家"丢掉了座敷童子"。



能够给家里带来幸福的座敷童子是一种更像精灵的妖怪，这种精灵一般会像一个 2~6 岁的孩子，面色红润，皮肤洁白，总是微笑着露出小虎牙，喜欢穿红色的衣服。一般情况下都会是一个男孩子的样子，不过也有的时候会有两个妖怪一起出现，这时候两个妖怪可能是夫妻（鬼夫妻-____-Ⅲ）。

据说座敷童子的真身是河童。

这张图上所画的，虽然这个孩子不是很漂亮，但是看上去还是妖气十足的吧…………

三眼八面

在山路上出现的妖怪，有八个脑袋，但是只有其中三个各有一只眼睛。经常在山路上一边喊着"留下你的眼睛！！！！"同时袭击路人。

这张图上的设定是在周围飞来飞去的头上没有眼睛，而三只眼睛集中在本体上，虽然和传说有些矛盾但也不失为一种很有趣的想法。



蛇骨婆婆

又称为"蛇五婆"，有蛇的身体，两只手各是两条蛇。

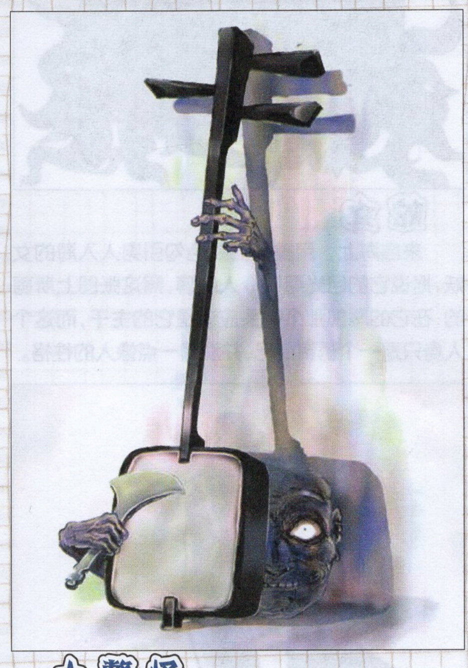
在日本各地有很多被称为"蛇冢"的坟头，这些基本上是封住怪蛇或者祭祀蛇妖而起的。这些坟头传说埋的是"蛇五卫门"，而他们的妻子就是"蛇五婆"，在中国，也有蛇骨婆的传说。蛇骨婆是右手持青蛇，左手持赤蛇，用之袭击人的妖怪，但是它并不是见人就伤的，而是为了守护夫君的坟而攻击那些破坏坟冢（也可能是它们认为很像是破坏坟冢）的人。所以说对于那些不会损害坟头的人，它是没有害处的。（多年守护着丈夫的坟墓，真是一个好妻子……）。



三弦长老

日本有一个谚语"沙弥变不成长老"意思大概就是形容不能一下子变得很强。这个妖怪就是一个结合了沙弥和三弦的搞笑妖怪。

这种妖怪在《画图百器徒然袋》中有它的样子，是被名人使用过但是被遗弃的三弦琴变成的妖怪，三弦琴穿着人的衣服，做着看书的样子，是典型的附体妖怪。



土鳖怪

这种妖怪是在山路上埋伏，在有路人走过的时候突然翻出来吓唬人的妖怪（别怕，就是吓唬吓唬你而已 ^ ^）。



这是一种像皮球一样圆，浑身长毛的妖怪。

据说是在中部地方的山路上经常出现的妖怪，有时候会使路人在山路上走的时候，会感觉到后面有什么东西在追。也有的时候会在路人走的时候提前一步在前面等着。有时候路人会因为恐惧而走岔路迷失方向。据说这就是土鳖怪的职业……不过土鳖怪也仅仅是在路上滚来滚去的，所以不用害怕就那么走过去就行了。还有一种说法，就是土鳖怪是住在山路上的路人的守护神。

像这种在路上保护路人的妖怪还有很多，比如"野槌"，这种妖怪像一个打野草的槌子，在路人经过的时候会翻滚着追上去。

鳖精

王八是传说中灵念很强的生物，留下了很多做祟的故事。比如每夜被几百头王八欺负的鳖菜馆老板的故事、去鳖菜馆吃饭的话饭馆老板的脸会变成鳖的样子（……），还有抓鳖卖钱的人会生下像鳖一样的女儿（恐怖……）等等，很多很多。

在江户时代，由于流行王八入药给体弱的人补身体，所以鳖店十分流行。但是由于太流行了，所以有相当多的王八被杀死，结果鳖店老板夫妇每晚都会作被王八杀死的噩梦，结果最后不得不关张大吉，神奇的是噩梦马上就不再出现了，于是人们就认为是王八的怨灵做祟。

其实这个故事有很多精灵迷信的因素在内，有的地方的女性不喜杀生，也不怎么钓鱼，就是因为相信杀生过多的话，会因为怨灵做祟而流产。如果全世界的人都有这种想法的话说不定对世界会变得更加和平呢。



舔食者

当你发现不知不觉的天花板有了水渍，那么就是它干的好事了。在人看不见的时候悄悄出现，舔湿天花板和柱子，是很恶心的妖怪。（是不是 BIO 里的那种，我就不清楚了……）

日本人认为房间里有屋灵，灶神，厕神等好多神和精灵存在的，这种舔食者就像是镇守房顶的精灵一样，而且还做着打扫天棚的工作，会在寂静的夜里伸着长长的舌头舔舐天棚，在《画图百鬼徒然袋》中，是一个有着扫帚一样的头发和手指的妖怪，没有什么特别的害处。



百目妖

一种很可怜的妖怪，因为它在拍手的时候可能会很痛苦的，说不定会死……（我猜的）具体的内容我在后面的“百目”一段里会有详细的介绍（祈祷我不会忘了吧……）



肉团怪



起这么个名字实在是因为想不出什么更好的形容它的词了，这是一种没有五官的大肉团，没有什么特别的祸害，就是在镇子里溜达。传说它的肉可以让人长生不老（原来唐僧就是这样的啊!）

黏液法师

传说它是会不知不觉出现在忙碌的店里，喝着茶，然后再不知不觉的消失，不知为什么被称作妖怪之王，也许是非常博学的妖怪吧，是个像迷一样的妖怪。



涂壁

这是一种在镇子里突然出现，给路人捣乱的妖怪，有点像树根。据说如果拿棍子打根部就会消失，如果打上边就不会，也许上边有很坚硬的壳吧。据说在《鬼太郎》中登场。传说当你走夜路的时候发现走不动了，好像有一道看不见的墙挡住了你的时候，就是这种妖怪在做祟，这种妖怪只要拿棍子扫一下脚前面就会消失，但是扫上边就不会了。还有一种和它有点像的妖怪叫做“涂坊”。



蛇女

来自海上，用美女的姿色勾引男人入海的女妖，据说它的目光可以令人麻痹，照这张图上所画的，在它的尾部那个蛇头应该是它的主干，而这个人身只是一个诱饵而已，并没有一点像人的性格。



猫

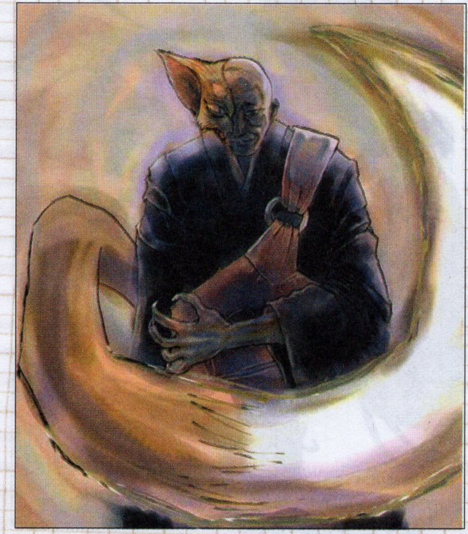
这个可不是家中的那些小猫啊，而是有上百岁的甚至数百年以上的岁数了，那它怪在哪里呢?看它的尾巴，它的尾巴是有两条的。



白藏主

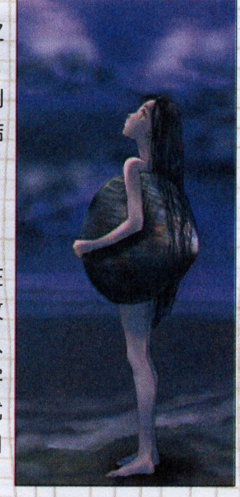
狐狸化成的寺院的主持。样子是一只僧人打扮的狐狸。传说在日本的一座深山里，住着一个猎人，他靠捕杀山里的狐狸卖钱为生，虽说在山里有很多的狐狸，但是都被猎人杀死了。可怜被杀死的狐狸，于是便化作了寺院的主持，对这个猎人说：“杀生是不可以的！你把这些钱拿走，不要再做猎人了。”。猎人虽然一段时间没有做猎人，但最后还是受生活所迫而打算继续做猎人，为此而去与主持交谈，主持又对他说了同样的话。这个主持毕竟是被杀死的狐狸变成的，此后 50 年一直做着寺院的主持。有一天，一名到寺院里观赏樱花的侍卫养的两条恶犬看出了主持的真身，变冲上去把主持咬死了，主持现出原型，竟是一只通体白毛的老狐狸。从此，人们便把这种狐狸化成主持的情况叫做“白藏主”。

蛤妻



在古老传说中，化作女人和人类结婚的蚌的妖怪。就像著名的《白鹤报恩》的故事一样，只是白鹤是报以自己羽毛织成的丝绸，而蛤妻的特技是做饭，特别是做的汤十分出色。

在日本的江户时代，蛤被认为是具有特异能力的。另外，蛤有两个贝壳，但这两个贝壳只能和自己的另一个贝壳在一起，和其他的都是不可以的，所以又被认为是忠诚、爱情的象征，经常被用来在婚礼上使用，女孩子也有时候用它来做定情之物。



蛤妻是做为贝壳之精灵而与人类结婚的，在日本，也有很多的别的动物化作精灵和人结婚的故事，特别是狐狸，白鹤的故事更多。



百目

据说有无数眼睛在体内的妖怪。据说和敌人对战时可以发现敌人躲藏的每个角落。名字和他很像的一个妖怪就是前面说过的“百百目

鬼”。这个妖怪据说是女人的样子，脸上并没有那么多眼睛，但是从衣服袖口露出的胳膊上却凸现着无数的眼睛。根据鸟山石燕的说法，“有一个女孩子，因为偷别人的钱，结果手上突然长出了很多鸟的眼睛，被人叫做百百目鬼”。

在江户时代，钱上面有一个洞，样子就像大雁的眼睛，所以“鸟目”又成了钱的别名，而“鸟目之精灵”就成了“钱之精灵”，我想，百百目鬼就是被盗的钱之精灵做祟而为的吧。



百鬼夜行

并不是哪一只鬼的名字，而是在平安时代的京都镇游行的妖怪的队列，图中正中间的很像是妖狐藏马啊（@_@）

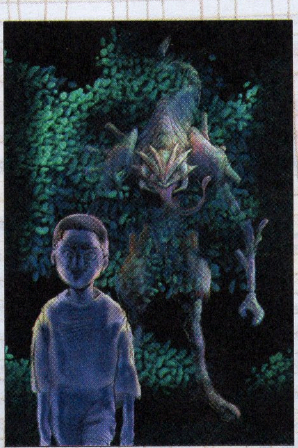


二口女

传说中脑后也有一张嘴的妖怪。据说很能吃的不挑食的女孩子会变成这种妖怪，至于它用哪张嘴吃饭……就不得而知了……

啪啪先生

如果在漆黑的夜路上，听到后面有脚步声追上来，但是回头看却什么都没有，那么就是被这个



不可思议的“べとべとさん”捉弄了。据说妖怪通们会说：“啪啪先生吗？您先请吧。”于是脚步声就会超过你了。还有这么一个故事：一次，一个人提着灯笼走夜路，听到了后面的脚步声，知道是遇到了啪啪先生，就说“啪啪先生您先请吧”，结果啪啪先生却说“我走前面的话没有灯太黑了，不行”，于是那个人就说“我把灯笼借给你好了”啪啪先生就借走了灯笼走掉了，第二天，灯笼真的放在了那个人的家门口。这个妖怪经常出现在奈良一带。

关于原画，我是这么想的：看不到→保护色？→变色龙？→变色龙＋鬼？→色鬼（!？）

……于是便画了上面这么一个样子的妖怪。

豆狸

狸本来是动物的一种，其实它的真面目就是浣熊，为什么会成为先民们传说中的妖怪呢？很可



能是因为肚子饿了，趁着夜晚（因为它本来就是夜行性动物）摸黑到附近有人住的村庄或是农田里找食物吃。有时候人们发现农作物不知道被谁吃了，原本放在仓库里的谷物也不知怎地，居然不翼而飞，以为有贼侵入却找不到半点踪迹。又有人传言，在晚上会看到像小孩一样的妖怪进入屋内发出怪声，吓得闭紧门户，这些后来都被怀疑是狸这家伙搞的鬼！从很久以前，狸一直给人们很容易亲近的印象，和住在山里的人相处得十分融洽。有些地方上，狸和狐一样，被日本人当作神明来拜，不过狸似乎比狐更受到欢迎，或许是因为它的类似黑眼圈的特征，十分讨人喜欢的缘故。因此，在许多的民间故事当中，狸扮演的角色总是幽默、风趣，而且有着随机应变的智慧，与狡猾善于欺骗的狐，确实有所不同，这也是两种动物在人们心中呈现不同印象上的差异。

豆狸是狸的一种，在四国境内很多，他们有着奇怪的行径，喜欢在八个榻榻米宽的室内，将睾丸露出来让人看见，或者四肢趴在地板上装作奇怪的样子。下着小雨的夜晚，还会用把睾丸披在自己的肩上，然后去找酒和食物，听起来像是变态的暴露狂加酗酒的中年男子给人的印象。

魍魉

以前一直以为是妖怪的总称，其实它是一种妖怪的名字。是暗红色的婴儿的样子，长发，像野兽一样的耳朵，吃尸体。在日本的传说中，是吃死人肝脏，性格凶猛的妖怪，住在墓地附近，在葬礼时偷走尸体。



目目连



据说如果日式拉门上的格子里都是眼睛的话就是这种妖怪了，也有的说是棋盘上的格子里都是眼睛，详细资料不多。

家鸣虫



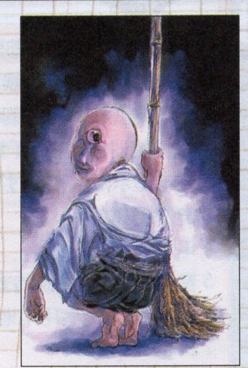
夜里，在房顶或墙壁里发出的咯嗒咯嗒的声音，就是这种妖怪发出来的，这可不是蟋蟀或者是别的什么虫子发出的声音啊。这种妖怪长着一张奸诈的脸，趴在房梁上晃悠。

雪女

关于这个妖怪，大家参见《幽游白书》（笑），这种妖怪其实是很恐怖的，出现在雪山上，见到她的人会被夺去生命。在山里，遇到熊的话就装死，遇到雪女“无视”她，就可以保住性命。

独眼僧

这个也是很有代表性的日本妖怪之一。与其说是妖怪，不如说是“变异体”。虽然看上去挺可怕但是实际上却挺亲善的，没有什么大的劣迹，就是有时候出来吓唬人而已。





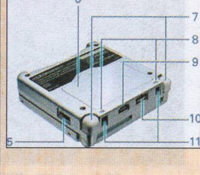
硬件快递

◇采用有机 EL 屏幕的 GBA 出展

美国柯达今天（1 月 14 日）在 CES 展览上展示了使用和三洋共同开发的有机 EL 屏幕的 GBA。在画面中可以看到搭载 2.16521×218 有机 EL 屏幕的 GBA 和采用一般反射液晶屏 GBA 的明显不同。有机 EL 屏幕比一般反射液晶屏的清晰度高很多，视野角度也广阔，反映速度也高出很多，很适合动作迅速很快的动作游戏，有很多好处。这次展示的产品只是宣传有机 EL 屏幕的仅供参考的产品，并没有实际使用有机 EL 屏幕的 GBA 的发售计划。



◇GBA SP 各部件开关用途解释

1 照明开关　是控制前置灯 ON/OFF 状态的开关。可以在进行游戏的时候进行控制。

2 电源提示灯　通电的时候将会亮起「绿」灯、电量减少的时候会变成「红」色。

3 充电提示灯　充电过程中会亮起「澄」色灯、充电结束灯就熄灭。

4 电源开关

5 音量调节旋钮　旋转式控制。

6 电池槽 内藏专用电池包。

7 LR 键

8 吊带口　左右两个口。

9 外部扩张联接槽 1（EXT.1）可以联接通信线游戏周边。

10 外部扩张联接槽 2（EXT.2） 联接专用 AC 接口或者耳机转换线的接口。AC 接口和耳机装换线不能同时使用。

11 周边机器固定用的槽目的在于固定周边机器。

◇GBA 的新机型“SP”将于 2 月 14 日发售

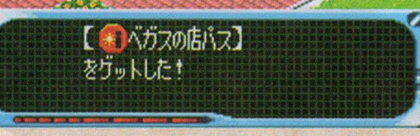


任天堂于 7 日表示，GBA 的新机型 “GAME BOY ADVANCE SP” 将于 2 月 14 日发售。价格定为 1 万 2500 日元。这个新的机型将配有首次采用的前照灯。这样在光线不足的情况下也可以进行游戏。该机种是折叠式的，因此也可以叠起来放在胸前的口袋里。折叠时的大小约为纵向 84.6 毫米，横向 82 毫米，厚度有 24.3 毫米，基本是正方形。并且这个 “SP” 机型内藏充电电池，充满的情况下能够保证 10 个小时的使用时间。（如果不开前置灯能够使用 18 个小时） 其他的一切技能和现在的 GBA 一样。将有包括银白，天蓝和玛瑙黑三种颜色。能够兼容 89 年 4 月之后发售的所有 GB，GBC，GBA 的游戏。如果想要使用耳机的话则需要另购接口插件。（售 500 日元）

◇GBA 使用 SD 记忆卡？

VEIL 互动技术公司日前宣布，使用了该公司技术以 GBA 和 Palm 作为 iTV（双向电视）末端载体的使用技术将会在 2003 年的 CES（世界消费科技博览会） 出展。GBA 和 Palm 会将信息传送到 iTV 或是接收信息显示画面，这次终端的信息存储将会使用 SD 记忆卡。这项技术应该可以看作是去年任天堂和 bitmedia 公司以及 NSK 一起宣布的使用 GBA 享受 BS 数码播放服务的海外版。但是这次不同的是 GBA 和 Palm 一样都能通过插入 SD 记忆卡储存信息。能够通过 GBA 使用 SD 记忆卡应该还是首次吧。

本月之星

1.关于 LAS VEGAS 的会员卡，地点是在纽约自由女神像边的花坛里.这样日本，LAS VEGAS，纽约，开罗，火星的会员卡就齐全了!每个地方的商店里都能买到一个宇宙のかけら，把 5 个买齐去找火星的 BOSS，他会给你一把同时攻击所有敌人的剑!

2.关于所有宇宙人的说得!

除了上次说的外，在日本 SIMON TOWER 把电源关掉，4 楼电梯里可以找到 NO.28 号! 这样就找到了 48 只了!这也是游戏里的极限，至于剩下的宇宙人，则是要去 NAMCO 的官方网页进行 MINI 游戏可以得到召唤密码... 以及买 NAMCO 出的一种糖果...才能把剩下的宇宙人收齐!



近期 GBA 作品总览

在这短短的一个月中就已经出现了如此多的新游戏，它们包括各各种类，不论是动作的还是智力的，都已经提升到了一个很高的档次。以下这些就是近期最新的掌机游戏评论，相信一定会受到广大掌机玩家的喜爱。在这里我们要感谢的是"新慧福任天堂世界"的所有人员，为我们提供如此详细而且优秀的资料，并且在这个网点里还拥有最新的任天堂情报与周遍和最快的掌机与家用机的各种攻略极其周遍，相信一定会帮助到你。下面就请各位读者仔细的观看文章吧，相信一定会找到你最喜欢的一款游戏。

稿件提供 http://www.newwise.com/

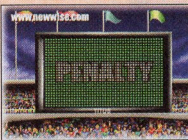
恶魔猎手



- 厂商：Independent
- 类型：ACT
- 语言：英文
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：2.87MB

评价：游戏中，玩家将扮演年轻的冒险家，在充满妖魔、秘密和魔法的世界中进行冒险。这应该就是大家寻觅已久的吧 。赶快行动吧。

奇异足球



- 厂商：TITUS
- 类型：PUZ
- 语言：法语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.55MB

评价：完全以色子进行的足球游戏，用大广告牌显示结果，如果投出 3 个色子有 2 个相同，即可做一个动作，你绝对……看不到一个球员。

怪物创造者闪电卡



- 厂商：SUCCESS
- 类型：RPG
- 语言：日语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：2.15MB

评价：以卡片为构成世界观的主体，进入迷宫探险 也要不断翻牌才能前进，至于是翻到同伴卡还是敌人卡就看运气了…

怪物创造者色子杀手



- 厂商：SUCCESS
- 类型：RPG
- 语言：日语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：2.15MB

评价：同奇异足球一样，除了两张主人公卡片换过之外，看不出有什么不同，即使要出兄弟篇，也要有点 区别吧？疑为孪生兄弟……，骗钱……

太空战斗机 R

- 厂商：TAITO
- 类型：STG
- 语言：日语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.19MB

评价：横向移动场景，敌人的排布方式，全都像极了沙罗曼蛇，标准的 cosplay。主机贫弱，敌人凶悍，最大特色是 GAMEOVER 后直接回到标题画面。

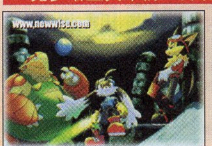
魔戒传奇



- 厂商：EPOCH
- 类型：RPG
- 语言：日语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：2.66MB

评价：我估计 EPOCH 这个公司很穷，请不起象样的美工，用的也是大众化的 RPG 引擎，表现力太贫乏了，主人公的召唤兽也半死不活的样子。

克罗诺亚英雄们－传说的星之徽章



- 厂商：namco
- 类型：ARPG
- 语言：日语
- 容量：128MBit
- Zip 包大小：7.49MB

评价：一改横版 ACT 的风格，变成俯视角的，敌人有不同的属性，HP 的颜色也不同，必须用同色的攻击才能对其造成伤害……

战斗机械人 超越战斗空间



- 厂商：Majesco
- 类型：格斗？
- 语言：英语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：4.89MB

评价：自己组装一个机械人，应该说是铁块，把零件砸在一起就算。然后和其他样子更差的机械进行撞击比赛，场地上还有很多破坏装置……

第一步 对抗赛



- 厂商：Treasure
- 类型：SPG
- 语言：日语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：4.98MB

评价：看过森川乔治所作的同名漫画的话，应该很熟悉各个登场人物了。主视角的拳击对战，打中的话可以清楚地看到对手脸上痛苦的表情。

银河之星 露娜传奇



- 厂商：Game arts
- 类型：RPG
- 语言：英语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：6.26MB

评价：移植作，素质不错，穿插的大幅画面清晰，Q 版的小人也很生动，战斗画面稍微死板一些。情节同最早的 SS 版本没有什么区别。

弹珠台大亨



- 厂商：AIA
- 类型：ETC
- 语言：英语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.27MB

评价：不管换什么台面，不管给几颗球，不管得多少分，不管物转星移悲欢离合桃花依旧笑春风，不管什么时代……弹珠台还是弹珠台，而已。

怪物贝司钓鱼



- 厂商：AIA
- 类型：SPG
- 语言：英语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：2.05MB

评价：要是尝试过大型框体的 bass fishing 就会觉得这个很简陋了。但是操作简单也有好处，折腾了半天连虾米也钓不上来你也不想吧？

自我观察力挑战



- 厂商：BLACK
- 类型：PUZ
- 语言：英语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：3.30MB

评价：包含了 4 个益智类小游戏，类似魔法宝石的消去型，在一堆杂货中找出提示物品的观察型…玩起来也轻松，体谅一下小公司吧。

迪斯尼全明星运动篮球



- 厂商：konami
- 类型：SPG
- 语言：英语
- 容量：128MBit
- Zip 包大小：8.16MB

评价：迪斯尼和 konami 联合打造的 GBA 系列化游戏，迪斯尼全明星运动电台，这次转播的是篮球。 进攻中 L 是背向倚靠，R 是变向过人…

迪斯尼全明星运动滑板



- 厂商：konami
- 类型：SPG
- 语言：英语
- 容量：128MBit
- Zip 包大小：7.55MB

评价：同 0812 一个系列，以前出过了，英语版也没有变化，估计是为了配合篮球的发售再捞点…加入了很多技巧，除了各种高台、栏杆…

迪斯尼全明星运动美式足球



- 厂商：konami
- 类型：SPG
- 语言：英语
- 容量：128MBit
- Zip 包大小：7.73MB

评价：同系列第三款，也是以前发售过的，因为同场人物多了些，画面相对粗糙了，但是选手出场时候的 CG 动画震撼尤在。

索尼克 A 2



- 厂商：
- 类型：ACT
- 语言：日 英
- 容量：128MBit
- Zip 包大小：4.37MB

评价：所周知画面卷轴速度最快的 ACT，世嘉给我们下冷饭的招牌小菜之一，SonicTeam 开发组因它而得名。GBA 上的第二作，加了一个新人物。

世嘉拉力



- 厂商：SEGA
- 类型：RAC
- 语言：英语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：3.14MB

评价：尽管世嘉拉力本就不是以画面见长，但是这个也有点太…不知道的还以为做了马赛克处理，赛道感觉也偏窄了，控制还是一样"硬"。

多拉探险 寻找海盗猪的财宝



- 厂商：Nick JR
- 类型：ACT
- 语言：英语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：2.51MB

评价： 超简单，超幼稚的 ACT，主人公是个小女孩，几乎没有什么特殊能力，收集显而易见的宝物到规定数量就可以过关，敌……敌人在哪里？

卡拿基 赛车



- 厂商：Jaleco
- 类型：RAC
- 语言：英语
- 容量：64MBit
- Zip 包大小：4.55MB

评价：单看赛道底图还算有特色，固定的 2D 画面不会随车旋转，所以质量好些，变化也多，可以捡地上的物品。

无敌铁人



- 厂商：Activision
- 类型：ACT
- 语言：英语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：2.18MB

评价：capcom 的漫画英雄、VS 系列出现过好多次的 HERO，地位仅次于美国队长，超人、蝙蝠侠、蜘蛛人都成家立业了。

特技小子



- 厂商：Metro 3D
- 类型：ACT
- 语言：日语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.80MB

评价： acrobat 特技演员之意，主人公取后面的 bat，是个蝙蝠，样子蛮滑稽的，不收集小星星就不能远程攻击，主要还是通过道具设置场景。

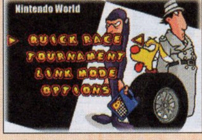
哥斯拉·统治



- 厂商：INFOGRAMES
- 类型：FIG
- 语言：英语
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.63MB

评价：久违了的哥斯拉在 GBA 上复活了，超必杀能量靠破坏建筑物增加，游戏手感一般， 画面较差。卖点恐怕只剩下以哥斯拉为首的巨兽们了……

加杰特赛车



- 厂商：L.S.P
- 类型：RAC
- 语言：多国语言版
- 容量：32MBit
- Zip 包大小：1.26MB

评价：赛车游戏没有速度感；视点太低看不清路；失败中的失败！形象用的是我们熟悉的神探 Gadget，走的是陆行鸟赛车的路线，但是……

彼岸花



- 厂商：Athena
- 类型：AVG
- 语言：日语
- 容量：64Mbit
- Zip 包大小：3.44MB

评价：擅长诡异、超能力风格的 Athena 公司也加入 GBA 了，画面不太重要，BGM 才是烘托气氛的关键，这点彼岸花做的不够。

F1 赛车 2002



- 厂商：Destination Software Inc.
- 类型：RAC
- 语言：英语
- 容量：32MBit

评价： 这部作品充分的体现了 F1 赛车的速度感，操作感中等。自动转弯设计的十分体贴玩家。看到叹号出现时适度减速就可以轻松过弯道了。

徽章机器人



厂商:Imagineer
类型:RPG
语言:英语
容量:64Mbit
Zip包大小:5.49MB

评价:同名游戏的美版,以培养最强机器人为目标。游戏在画面表现上十分的细腻,玩不懂日文版的玩家可以试试这次的英文版~。

K-1 口袋版 2



厂商:capcom
类型:FTG
语言:日语
容量:64Mbit
Zip包大小:3.36MB

评价:手感不错的一款格斗游戏。必杀技的使用方法比较简单,但是有次数限制。每局只能用 4 次。可选人物都是赫赫有名的 K 运老将。

Kururin Paradise



厂商:任天堂
类型:PUZ
容量:64Mbit
语言:日语
Zip包大小:4.25MB

评价: 因为出色的趣味性与可爱的画面广受好评,于是是任天堂又推出了转转鸟的续作。玩法还是一样,版面又增加了很多,音乐也很动听。

古惑狼 2



厂商:Universal
语言:英语
类型:ACT
容量:32Mbit
Zip包大小:4.13MB

评价:机智,搞笑,又有点痞的主角克拉修转战 GBA 的第二作,版面构成稍微单调了点,基本上都是横版,但是对操作的要求还是蛮高的。

宇宙大作战 宇宙来的侵略者



厂商:NAMCO
类型:RPG
语言:日语
容量:64Mbit
Zip包大小:2.87MB

评价: 呵呵…主题老了一点,不过小时侯做梦"看到幽浮、与地球以外的生物接触"的应该不在少数吧? 起点贴近生活是这个游戏的优点。

斗魂 热



厂商:Pacific
类型:摔角指令对战 SLG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:3.71MB

评价:估计喜欢的人不多,把握时[illegible]发出指令,成功还有分支,使用各种必杀技,目的只有一个,击倒对手。

电梯大战 新版+旧版



厂商:TAITO
类型:ACT
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:1.50MB

评价:以前街机的名作,FC 上也有,当年热中于电梯大战的人很多的。利用电梯、楼梯来掩护自己消灭敌人的 ACT。

陆行鸟大陆 色子游戏



厂商:SQUARESOFT
类型:TAB
语言:日语
容量:64MBit
Zip包:5.58MB

评价:玩游戏的人没有不知道陆行鸟的吧? 自从 FF 中登场以来一直人气不减。这次又尝试 了桌面游戏,画面相当鲜艳。

加博拉的 大猎人



厂商:Activision
类型:捕猎 FPS
语言:英语
容量:64MBit
Zip包大小:3.12MB

评价:拟了打猎的过程,先是决定目标猎物,选一把称手的猎枪,再带上模仿它叫声的声筒、气味剂之类,然后出发去森林。

超级泡泡流行歌曲



厂商:Jaleco
类型:PUZ
语言:英语
容量:32MBit
Zip包大小:1.88MB

评价: 简单地说是个立体的魔法宝石类游戏,只要空间上同色 3 连就可以消去。能选不同的主角,但是以 GBA 的机能做不出多强的人物来…

爵士杰克兔



厂商:Jaleco
类型:ACT
语言:英语
容量:32MBit
Zip包大小:1.67MB

评价:如果说美工和人设只能给 0.5 分,所幸玩起来还可以,绿色的兔子被绿色的蜥蜴关了起来(种族歧视? 看上去一样啊)…

海上贸易者 泰盘复兴



厂商:Jaleco
类型:SLG
语言:英语
容量:32MBit
Zip包大小:2.24MB

评价:大航海时代的简化版,数据没有那么复杂,贸易、海战…都基本用图形表示了,可以不用看世界地图随便走。

忍 复仇



厂商:SEGA
类型:ACT
语言:英 法
容量:64MBit
Zip包大小:4.50MB

评价:真是的,明明卖的不好还楞是要出多国语言版。以前介绍过了,动作比较僵,格调比较 土,画面比较渣… 唯一可圈可点的,BGM 还算凝重。

花屋物语



厂商:TDK
类型:经营 SLG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:2.09MB

评价:看就知道,适合 MM 玩,没有什么难题、战斗… 只要骑着车四处兜,进一些货,再放到店里卖就可以维持了,发展到后面还有新的货物出现…

双刃



厂商:Metro 3D
类型:FTG
语言:日语
容量:32MBit
Zip包大小:2.27MB

评价:人物、招数设计比较怎么说…古老了,如果和 SF 初代相比还有点看头,这样的水平在现代应该是不会受欢迎的,人物大,但是颜色调配差…

格斗之王 EX2 咆哮血液



厂商:MMV
类型:FTG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:5.51MB

评价: 比 EX 版好太多了,据说是 SNK 原班人马看不过去加入开发的缘故。原画,不可能还是日式 风格,大概有人不习惯。

据说叫 百万富翁大玩家



厂商:celador
类型:问答 PUZ
语言:叽里咕噜语
容量:32MBit
Zip包大小:2.99MB

评价: 特技表演类游戏, 画面和动作感还都算不错,音乐很有动感,与游戏内容配合紧密,但玩的时间一长就烦,闲了可以试试。

鬼眼狂刀 京



厂商:MMV
类型:ACT
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:6.48MB

评价:可选多个主角,虽然每人只有 3 个攻击动作 1 个必杀,但是这个游戏的爽快感是公认极高的, 这…

波波波~波 波波



厂商:HUDSON
类型:RPG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:2.77MB

评价:完…… 完全是恶搞,对象是北斗神拳。这个居然更……话说 300X 年,世界被邪恶的统治者希鲁·希鲁利拿 4 世(光头 GG)压迫着。

网球王子 目标是胜利



厂商: KONAMI
类型:网球育成 SLG
语言:日语
容量:128MBit
Zip包大小:7.37MB

评价:首先看到的是画质,背景、人物…200 多色啊,几乎达到了 GBA 发色的极限,只有 Q 版小人差了些。主人公加入网球部。

泰山 回归丛林



厂商:Activi
类型:ACT
语言:德语
容量:64MBit
Zip包大小:4.26MB

评价: 在丛林中像猴子一样跃动的 ACT,复刻了多版,可是动作游戏和语言有关系吗? 先前的英文版我给的评价不错,但这样翻来炒去实在……

爆斗射击陀螺 大地篇



厂商:BROCCOLI
类型:陀螺战斗 SLG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:4.69MB

评价:主题是陀螺的战斗,操纵 4 个人一组的战斗队四处挑战升级, 召唤怪兽比普通陀螺更强些,不过开始只有主人公有一只盖亚龙。

爆斗射击陀螺 塔考篇



厂商:BROCCOLI
类型:陀螺战斗 SLG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:4.69MB

评价: 这……这算什么风气? 除了主人公变好看一点点,召唤怪兽黄龙变青龙……其它一样。为什么一定要出两个换汤不换药的版本?

心跳厨房 系列 1 小小孩的快乐蛋糕



厂商:MTO
类型:养成 AVG/SLG
语言:日语
容量:64MBit
Zip包大小:4.10MB

评价: 如有雷同,是巧合?又是一个做出好吃的蛋糕为目标的养成 game, 女主人公样子怎么看 怎么不可爱,旁边跟了个喜欢"我汗…"

足球小子



厂商:Telegames
类型:ACT
语言:英文
容量:64MBit
Zip包大小:2.87MB

评价: 外星海盗偷走了世界杯,但他在逃跑时撞上了小行星群,杯碎成了五块,落在地面上。玩家扮演的角色是拥有很强足球天赋的足球小子。

怪物农场 2



厂商:Tecmo
类型:ACT
语言:英文
容量:64MBit
Zip包大小:2.87MB

评价:物的种类多种多样你将提供不同的训练。而通过使用 GBA 连接线,怪物间可实现更大程度的互动。如怪物见面功能可使小怪物们互相交流。

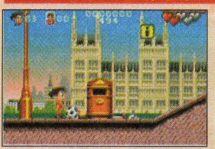
无敌钢人



厂商:Activision
类型:ACT
语言:英文
容量:64MBit
Zip包大小:2.87MB

评价: 无敌钢人的动作游戏是所有动作爱好者应该购买的。游戏中玩家将对抗暴雪人、深红发电机等,玩家可使用多种武器,打通富有挑战性关卡。

足球小子



厂商:Telegames
类型:ACT
语言:英文
容量:64MBit
Zip包大小:2.87MB

评价:外星海盗偷走了世界杯,但他在逃跑时撞上了小行星群,杯碎成了五块,落在地面上。玩家扮演的角色是拥有很强足球天赋的足球小子。

研究中心

鬼眼狂刀 GBA 详尽心得

作者：zxh



1，基本操作

方向键：控制人物进行八方向移动，真田幸村和稚名在连续攻击中可控制攻击方向。

A 键：普通攻击，最大可四连击(稚名是五连发)。

B 键：跳跃(非攻击状态时)/ 强力攻击(A 键普通连续攻击中，攻击时人物会发出蓝光 ---- 稚名除外，带有击倒特性)。

R 键：必杀技(需满气力)

开始键：战斗中暂停，可选择回到主菜单。

2，人物介绍

鬼眼狂：初中级使用角色。攻击力高，防御力高，生命值最高，必杀威力大；缺点是攻击范围小，四连斩的最后一击破绽大。再有必杀技在背后有死角存在，要注意。

实用技：AAB，由于狂的攻击力很高，所以对于杂兵不用使用四连斩，用这个强力三连斩就够了，这样就避免了发出四连斩后被敌人从侧后面偷袭的问题。另外第三斩是范围斩，大约有 120 度以上的攻击范围，应灵活运用。

红虎：初级使用角色。攻击力高，生命值高，必杀威力大范围好；缺点是防御力全角色最低，对 BOSS 战的时候要小心，不要被连击了。

实用技：AAB，这个强力三连斩对于杂兵足够了，第三斩是长距离的直线技，经常可以穿糖葫芦。

AAAB，红虎的强力四连斩非常实用，原因在于第四斩是 360 度的全范围攻击，使用最强武器 ---- 五羽枪或魔山枪的时候，只有那个长着六臂的红色敌人不会被一击必杀。在被敌人包围的时候最能体现这着的价值。

真田幸村：中级使用角色。防御能力全角色最高，必杀威力低，但有全屏幕的范围，并且带有使敌杂兵眩晕的特效，另外在攻击的时候可以自由改变攻击方向是个特色；缺点是初期攻击力全角色最低(使用最强武器 ---- 心斩刀可弥补这一缺点)，生命值低，攻击范围小。

实用技：上 A 右上 A 右下 A 左 B，这是变换方向的强力四连斩。第一斩攻击范围很小，一般只能攻击到一个敌人，第二斩就有 90 度的攻击范围了，所以攻击到由上方到右方(12 点到 3 点钟方向)的敌人，第三斩同样是范围斩，攻击由右方到下方(3 点到 6 点钟方向)的敌人，第四斩是强力的跳跃斩，有 60 度所有的攻击范围，另外对于身后紧接的敌人也有攻击判定，对左方敌人实行一击必杀(8 点到 10 点钟方向)。灵活利用真田变换攻击方向的特性，是游戏关键。

AAAB，红虎的强力四连斩非常实用，原因在于第四斩是 360 度的全范围攻击，使用最强武器 ---- 五羽枪或魔山枪的时候，只有那个长着六臂的红色敌人不会被一击必杀。在被敌人包围的时候最能体现这着的价值。

稚名：上级使用角色。攻击力最高(BOSS 对枪是无法防御的，所以用她打 BOSS 是最快的)，必杀范围好威力一般，空中可转身，空中攻击可以两发，连续攻击时可以改变攻击方向；缺点是防御力低，生命值最低，小心不要围攻。

实用技：方向键 +B(空中转身)AA，跳跃空中攻击对于稚名来说非常实用，原因有二：一是可以免去在地面攻击后上子弹的那段行动不能时间，二是减少被敌人包围的可能。特别注意的是这个空中二连发不是二连击，因为飞镖攻击带有击倒的特性。

位于屏幕角落的时候(以右上角为例)下 A 左下 A 左 A 左下 A(B)下 A(B)，这个就是俗称扫射的技巧了。由于用过之后要上子弹，所以不推荐在敌人包围中使用。

壬生京四郎(隐藏人物，加入方法见后文)：各项能力均比狂低一点，中级使用角色。连续斩的范围比狂好，空中可以两连击是最大的特色；没有明显的缺点。

实用技：AAB，这个和狂是一样的，就不再解释了。值得一提的是如果在身后没有敌人的话，发出 AAAB 也是不错的选择，因为京四郎的第四斩与狂不同 ---- 是带有接近 180 度攻击范围的技巧。

BAA，空中二连斩，威力极大，使用最强武器 ---- 彩气的时候可以秒杀所有杂兵！用这着打 BOSS 也很快，这点在对最终 BOSS 的时候特别明显。

3，隐藏要素

街机模式：使用任何人物在剧情模式破关一次，就会在主菜单中出现了。

壬生京四郎：在剧情模式中使用其他四名角色各破关一次后，可以选择。京四郎使用的武器与狂相同。

PS：用壬生京四郎在剧情模式中破关的话，会有特殊结局画面与其他四人不同。

隐藏武器：所有人的第二种武器，在剧情模式(街机模式不可！)第四关，在第一个分支(向上或向右)的地方选择向右，前进途中，打破一石灯后出现。过关后可以选择使用。

所有人的第三种武器，在街机模式(剧情模式不可)，斩杀第 1000 个敌人后，从那个敌人身上掉出。如果有刻意多斩的话，在第 5 话就可以达到了，不刻意多斩的话，最晚在第 7 关也能达到。取得以后需要重新游戏(破关后或 GAME OVER)时才可以使用。

所有人的第四种武器，在剧情模式(街机模式不可！)第 11 关 ---- 最后一关，在第一个分支(向上或向左)的地方选择向左(是小路)，前进途中，打破一告示牌后出现。破关后再开始游戏才可以选择使用。

4，街机模式与剧情模式的区别

一，街机模式不能存盘，而剧情模式在每话结束后都可以选择存盘。

二，街机模式过关后生命值，气力值不变，而剧情模式在每段情节对话后生命值会自动加满，气力值则降为零。

三，街机模式游戏中不能更换武器，也不会强制换人，而剧情模式在每话开始的时候可以自由更换武器，在几个特殊关卡，随着使用角色的不同有可能强制换人。

四，街机模式可以登陆高分榜，剧情模式不可。

PS：现阶段笔者的最高斩记录是 3679 斩，角色是京四郎，武器是彩气，在所有场景均杀光敌人才过版，BOSS 战的时候放着 BOSS 不打，先灭杂兵。有分支路线的时候尽量选择敌人多的路线。由于在游戏中自爆而死的敌人是不算斩击数的，所以估计最大值在 3750–3800 斩左右。

破关的最少斩击应在 2150 左右。

5，武器简介

狂(京四郎)：

村正 ---- 威力低的初级武器。

斩岩 ---- 威力中等。

彩气 ---- 最高威力武器，带有加快气力增长的特效！

碎刃 ---- 威力中等，使用这个武器杀死的敌人会强制自爆，对自爆周围的敌人有中等杀伤力。

红虎：

虎翼 ---- 威力低的初级武器。

狼牙 ---- 威力中等。

五羽枪 ---- 最高威力武器！

魔山枪 ---- 最高威力武器，使用这个武器每杀死 10 名敌人，就会 100%出现一个加血的饭团！

真田幸村：

正宗 ---- 威力低的初级武器。

水斩刀 ---- 威力中等。

表斩 ---- 威力中，能提高斩杀敌人后获得饭团的概率！

心斩刀 ---- 最高威力武器，能够随机使敌人陷入眩晕状态(BOSS 无效)！

稚名：

三连短筒 ---- 威力中等。

重弹短筒 ---- 最高威力武器！

散弹短筒 ---- 威力低，这个武器好像有 BUG！理论来说应该有散弹攻击效果，但是在实际游戏中却没有！而散弹效果却在贯通短筒上出现了！

贯通短筒 ---- 威力低，射击时可以贯穿敌人(飞镖不可)！另外可能是游戏 BUG，这个武器同时有一定的散弹效果，在近距离的射击有效范围约是 45 度，远距离约 30 度。

6，物品简介

饭团：回复一点生命。

双饭团：回复多一点生命。

烧鸡：回复全部生命。

卷轴：在一定时间内提高攻击力。

防具(手套，盔甲等)：在一定时间内提高防御力。

太极：一定时间内无敌！

饭团只能存在一段时间，之后会消失，其他物品则不会！

7，BOSS 攻略

第 1 关：BOSS 的必杀技是蓄力的气弹攻击，蓄力是是无敌的，随便一两套连续斩 + 一个必杀可以轻松搞定。

第 2 关(黑蝎)：这个 BOSS 会防御，利用左方的告示牌中的卷轴提高攻击力，然后用必杀技可以大量杀血。用连续斩的话尽量用强力二连斩 ----AB，因为第三斩往往会被防住。

第 3 关(白鸦)：防御频率极高，会飞行攻击，但是攻击频率低。和他进行肉搏战，使用三连斩或四连斩，虽然他会防住 9 成以上的攻击，但是总有打中的时候，实在不行的话就用必杀技。

第 4 关(源左)：有无耻的网攻击，如果被网粘上的话会陷入行动不能的状态！打法是和他进行运动战，使用跳跃攻击。有气力的话就用必杀技，气力不足的话去打杂兵。

第 5 关(本关开始打十二神将)：小气弹密集攻击，攻击力不高，因为在画面下方有两个加血，所以大可以和他进行肉搏战！

第 6 关(鬼眼狂的特殊关卡)：会召唤人偶，人偶会自爆攻击，必杀技是横向爪击，发动之前身体会发光，这时是无敌的。应灵活利用跳跃攻击。

PS：打碎人偶是不能增加斩击数的，所以不能无限斩击。

第 7 关(红虎的特殊关卡)：必杀技是大型回旋镖，但是这个 BOSS 的防御率很低，只要躲过它的回旋镖，就可以用三连斩了。

第 8 关：很讨厌的会飞的家伙，好在生命值很低。打法是看准它在屏幕内的时候放必杀，将它击落，它起身的时候不会马上再飞起来，利用这个时机和它肉博！

第 9 关：近战高攻击力的 BOSS，利用画面内的加血和他打运动战(跳跃攻击 + 必杀)，要小心不要被他缠住了。

第 10 关(真田幸村的特殊关卡)：会发射大范围的剑雨，跳跃躲避的难度很高。如果在把它引出来之前的那个烧鸡放着没有吃的话，对攻略它很有帮助。

第 11 关(信长)：最终 BOSS，必杀击有三击，全部打中的话很可能 GAME OVER，躲避的方法是在爪子将要落地的一刹那跳起！攻击的方法是使用空中攻击(一般它不会防御空中攻击)，或地面强力二连击(50%概率防御第二击)。注意画面下方有两只烧鸡，不要浪费了。

PS：以上 BOSS 攻略针对稚名以外的四人，对于稚名而言远距离放枪就可以轻松解决它们了。实在被 BOSS 近身的话就用必杀技，没有必杀的话就用跳跃发飞镖，利用空中可以转身攻击这一特性！

8，游戏 BUG？

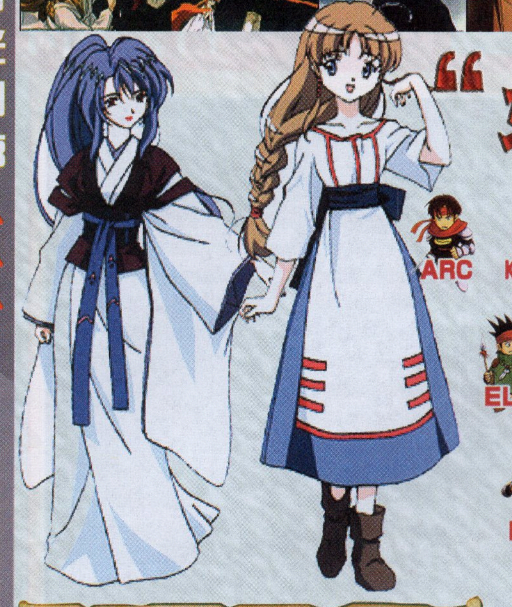
首先前面提到的稚名的武器问题。再有就是这个游戏最初 DUMP 的 ROM 在模拟器上运行不正常，表现为第一关的 BOSS 打不死。但是这个 ROM 在烧录后，在 GBA 上是正常的，我就是用 GBA+EZ 玩的。现在网上有个改进的 ROM 据说可以在模拟器上正常运行了。

稿件提供：GBA 掌机地带(www.ChinaGBA.com)



此稿件是由掌机地带提供。此网站已经受到众多掌机朋友的喜爱，并且在这里你可以找到许多目前最新的掌机情报和最新攻略。

“妖精战士”历代回顾












ARC KUKURU POCO GOGEN TOSH CHONGARA
ELC LIEZA SHU SHANTE GURUGA SANIA
IGA DIEC BECK CHOCO ALEC RUTS TEO



前言：走进 ARC 传说的世界 回首 SCEI 的妖精世界

当天空不再宁静，当大地开始动摇；
当人心开始沉沦，当世界开始崩坏；
流转的时光中，在一丝希望的曙光中，
出现了继承勇者之血缘的少年…

随着世嘉公司在 1988 年推出了高性能的十六位主机 MD 而引发的硬件革命开始，我们最终告别了留下无数回忆的 FC 红白机时代。为了击败来势汹汹的对手，任天堂公司被迫加紧研制 FC 的后续机种，社长山内溥希望这款主机能在声光效果等各方面都凌驾于 MD，于是决定放弃原先的传统合作伙伴三菱技研、理光转而寻找更有实力的盟友，最终通过与拥有先进技术的索尼公司的合作，在 91 年再次诞生了一款新的传奇主机 -- 超级任天堂 SFC，重新确保了自己再游戏领域的霸者地位。

盛者无常，变化是这个世界不变的规律，曾经为任天堂公司带来无数收益的 SFC 终于也走到了人生暮年；随着科技技术的发展，它的硬件技能早已不能满足玩家们日益扩展的需求，因此及时的用新款高性能游戏主机占有未来游戏市场成为了每一个有能力就此竞争的公司的第一心愿。早就有心于此的索尼公司摊开了自己的底牌 -- 在 94 年底推出了名为 PLAYSTATION 的游戏主机，使这场名为次世代游戏机市场之战的狼烟熊熊燃了起来。

为了确保能在自己影响力微小的游戏领域攻下重要的一席之地，财大气粗的索尼公司在确保主机的硬件性能领先的同时，私下里也积极的笼络游戏人才，成立了自己的游戏软件制作子公司 -SCEI（Sony Computer Entertainment Inc），全面拉开了架势，准备和那些老牌的游戏厂商争夺这块利润丰厚的游戏市场。虽然有领导层的全力支持，资金方面也完全不用担心，但是 SCEI 毕竟是游戏制作的新人，无论是游戏制作的技术还是游戏本身的规划能力都完全不足，而且当时的游戏玩家们还陶醉在 SFC 时代的大作层出不穷的美梦中；在此时如果只是推出模仿优秀作品的跟风之作的话，很显然是无法吸引玩家们去关注尚是默默无闻的 PS 游戏机的。在这种情况下，SCEI 决定兵行险着，制作出能令大家耳目一新的作品。于是，在这种背景下，1995 年 6 月 30 日，这款包含了 SCEI 全体制作人员满腔期盼的作品正式开始发卖，而作品的正式名称叫妖精战士（ARC THE LAD）……

初试啼声——妖精战士

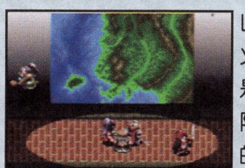
PS	发售日：1995 年 6 月	厂商：SEGA
	媒体：CD-ROM	售价：5800 日元



居住在斯麦利亚境内的少年阿克为了寻找早年离家的父亲约修亚，告别了母亲，踏上了旅途。在边境之地托维鲁的精灵之山的山脚下，他遇到了当地的神官少女库库鲁。作为神官的长女，按照托维鲁的习俗，都必须与当地掌权者的子嗣联姻。于是在结婚前




夕，库库鲁被允许去精灵之山朝拜，但却因弄灭了山顶的火种引起天象的异变。自告奋勇的阿克接过库库鲁取来的火把，来到了精灵之山的山顶。在那里等待他的却是因解开封印而复活的圣柜恶魔，虽然拼尽全力却被其轻易打倒。救醒了阿克的



山之精灵告诉阿克，圣火的熄灭和恶魔的苏醒是人类必须经过的劫难，阿克必须聚齐支撑世界的精灵之力，恢复圣柜的力量，封印黑暗的根源，重还世界和精灵界的和平。肩负的如此的重任，阿克和库库鲁踏上了寻找圣柜之路。天地的异变很快的引起了有心人的注意，受到国王的召见后，两人来到了帕伦西亚王城。接受了行为诡异的大臣安德鲁击退来犯魔物的考验时，两人救下讨伐军队的唯一幸存者波库。对两人表现感到满意的国王告诉了阿克圣柜的由来 -- 古代的人类之王骄傲自大，妄图取代神的地位支配众生。愤怒的神降下惩罚，人类一度在完全毁灭的道路上挣扎着。最后，神给予幸存的人类护送圣柜到斯麦利亚的指示，并告之人类：黑暗并未被完全消灭，当再次面临毁灭的时候，只要真正的勇者找到圣柜，就可拯救世界。20 年前，国王的哥哥预见到了危机，踏上了寻找传说中的圣柜之路。最后得到的消息是他去了位于米鲁玛那境内的托约可森林。

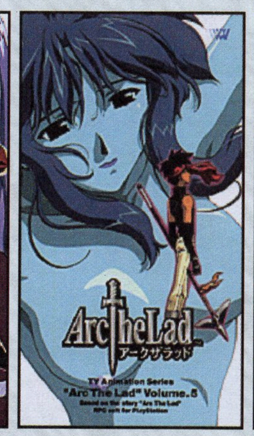


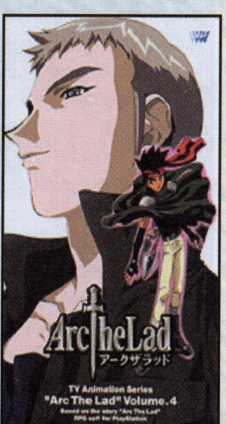
乘坐飞行船来到米鲁玛那后，众人在托约可森林中见到了惠之精灵。惠之精灵告诉阿克，20 年前来寻找圣柜的斯麦利亚第一王子正是阿克的父亲约修亚，并将他留下的勇者之证交给了阿克。

失望而返的阿克和同伴们在王城的地下牢从











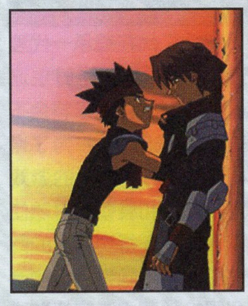




变成魔物的士兵手中救出了因反对安德鲁大臣的斯麦利亚改造计划而被捕的反抗组织头领剑豪托修后用勇者之证向国王证明了自己的王子身份。回到阔别以久的家中，阿克却发现母亲也失踪了，只从父亲留下的信中得知了寻找圣柜的重要线索古事记的位置情报。



打倒幻界恶魔，救出了超越 3000 年时空而来的活古事记 -- 大魔法师高根后，又得到了受刀之精灵指引而加入的托修和国王任意使用飞行船的许可，阿克正式踏上了解放精灵神力漫漫长路。



阿特拉斯境内，在商人乔加拉的帮助下解放光之精灵；克雷西欧境内，戳穿拉玛达寺假扮大僧正的魔物真面目，得到武僧伊卡和地之精灵之力；尼特鲁内竞技场胜出武斗大会解放风之精灵；阿里帕夏拯救沙漠民族撒里由和水之精灵；重返斯麦利亚王城地下，破坏生物研究室，解放火之精灵力。回想旅途中的种种可疑之处，阿克和伙伴们发现了大国罗马利亚的阴谋，只可惜尚来不及揭穿，就被身为罗马利亚爪牙的安德鲁大臣诬陷为杀害国王的凶手。受到通缉的众人摆脱追兵，回到精灵之山再次熄灭了山顶的圣火，得知了圣柜所在地的同时也走向了痛苦的分别之路。

虽然最终在封印瀑布的深处打倒了圣柜恶魔，阿克和库库鲁也分别得到了圣柜中的勇者和圣母之力，但是圣柜还是被率兵赶来的安德鲁夺走了。世界和



精灵界的异变因此开始，到处洪水泛滥，大地坍塌，阿克和库库鲁这对在患难中获得真爱的恋人也就此被一道深堑无情地隔开了。带领同伴们登上飞空艇的阿克目光与在山崖边等候的库库鲁久久纠缠着，直到彼此从对方的视线中渐渐消失…

作为各方注目的焦点，一代成功的体现了 SCEI 的创新精神 -- 游戏的系统与大多数 RPG 完全不同：在城市及村落之间移动完全用演示画面来体现，大地图上也只能进行记录的操作；废除了金钱设定，道具和武器由战斗和情节得到并且只有到战斗前才能进行装备；战斗画面改为小型的 SLG，攻击、魔法、使用道具及待机是由四个按键控制，而 L1 和 L1+R1 分别控制人物原地转身和查看战场情况，使一部分玩惯了 SFC 上的 RPG 的玩家在开始都感到很不习惯。



一代的剧情表面上平平无奇，属于老套的勇者拯救世界的设定，但是游戏中个性丰富的角色和大量的伏线最终使它从平庸的作品中脱颖而出，使 SCEI 这个初出茅庐的制作公司很快得到了玩家认可。游戏中从未露面的阿克父亲 -- 约修亚，身为斯麦利亚的王子，却放弃了王位和深爱的妻儿，走上了漫长孤独的寻找圣柜之路，虽然并未在游戏里安排他出场也没有过多的描写，关于他也仅仅是从留给阿克的信件和他人的只言片语中有所描写，但却能充分的在玩家面前体现了一个伟大人物的形象；而反面角色的安德鲁大臣在游戏中神秘的行动更是增加了玩家对 2 代的期盼。

毕竟是初次制作 RPG 游戏，SCEI 在本作中也暴露出了大量的不足：剧情主线单一，游戏本身过短，熟练玩家 10 小时就可完美完成；虽有隐藏人物和事件，但由于游戏系统本身的限制，可供玩家发掘的亮点过少；游戏本身难度过低；甚至连游戏画面都并未达到大家所期盼的程度。

作为在大时代变换的情况下出现的事物，反过来或多或少也会对时代本身产生影响，虽然本作最初只是 SCEI 为推动 PS 主机占领市场而产生的，但是作品发卖后却造成了游戏界难以想象的重大变革…

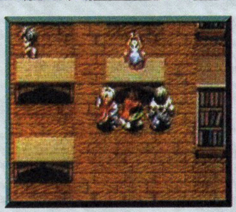
一切要由任天堂开发 SFC 主机说起。

在任天堂主动向索尼伸出合作之手之前，索尼也曾为任天堂的 FC 提供配件，SME 也在 FC 主机上移植过几个海外游戏，公司的领导层在亲眼目睹了任天堂乃至整个 TV 游戏市场飞速的扩张后，早就开始积极酝酿进入这一新的领域发展，任天堂公司发出的合作邀请无异是帮索尼公司打开了通往新世界的大门！两社在合作中规划了未来传奇主机 SFC 的规格，并由索尼负责生产其中 70%的零件，他们还为未来 SFC 专用 CD-ROM 主机达成了共同合作意向。90 年迫于市场的压力，SFC 的推出已经是迫在眉睫，索尼趁机向任天堂要求获得生产 SFC 互换 CD-ROM 主机的一体化兼容机并享有自行规划格式的权利。山内溥最初并不看好 CD-ROM 的未来所以很快就与索尼达成了协议。实际上索尼的真正目的是企图利用 CD-ROM 格式的制定逐步把任天堂的市场完全接收过去，在索尼内部为 CD 主机 PSX 制定了名为 PS1 和 PS2 两种互不兼容的格式，提供给任天堂的 PSX 只能使用 PS1 一种格式而索尼的兼容机却可以同时兼容两种格式，一旦条件成熟索尼就会把市场完全过渡到 PS2 的格式来取代任天堂。虽然索尼对自己的行动作了大量的保密工作，但任天堂领导层的荒川实（山内溥社长的女婿）还是察觉了索尼的野心并迅速通报









了领导阶层。为了阻止索尼吞噬市场的企图，任天堂方面利用了合约的法律漏洞，在91年美国电玩展上联合飞利浦公司突然召开了联合新闻发布会宣布合作开发SFC专用CD-ROM，虽然索尼对此十分震怒但迫于情势最终还是求得了和解。当年度的任天堂由于SFC上市热卖的缘故实现了自85年股票在东证上市以来新的发展高峰！在所有日本企业业绩排名超越了索尼居第十三位，只是此时的游戏软件厂商们尚不知道实际上任索两家已经开始破裂了。



作为一向推崇CG动画技术的游戏公司，SQUARE从超任发布之初就一直希望任天堂能与SONY共同开发SFC搭载CDROM的主机"PSX"，并为研究基于PSX平台的游戏制作技术耗费了大量资金和人力（实际上PS上的FF7不过是原先SFC CD主机上的强化版而已）。在93年末任天堂宣布与SGI合作开发名为N64的后继机以及索尼正式发表自行研制贩卖的PS主机后，SQUARE公司上下为之震动，社长水野哲夫为了挽回损失，亲自前往京都拜会了山内溥表达了希望由任天堂和索尼共同制定未来TV游戏主机规格的意愿，山内溥对此的回答是："如果要制定格式的话；一定是由任天堂来独力实现！"两人的密谈最终不欢而散…

在索尼公司召开的PS主机发表会上，PS主机出色的性能表演吸引了许多包括SQUARE公司第三方软件商的注意，而索尼公司针对任天堂软件流通渠道的弊端加以改进并以优惠条件拉拢厂商的作法终于使SQUARE公司打定主意开始跟索尼暗通往来，不仅为索尼提供了任天堂新主机N64的大量情报，而且公然协助SCEI制作了妖精战士（妖精战士的结尾staff里出现了鸣谢SQUARE提携的字样）。为了制裁SQUARE的背叛行为，震怒的山内溥终于采取了非常手段。95年SQUARE投入大量精力财力制作的SRPG《圣龙传说》预定首批出货九十万套，作为负责销售的任天堂公司出乎意料地打破以往分阶段行销的惯例，一次把手中所有软件都全部抛给零售商，一下子涌出的九十万套《圣龙传说》造成了零售商恐慌性抛售，导致该游戏在市场上只卖到980日元的贱价。SQUARE最终亏损三十四亿日元，濒临破产边缘，走投无路之下，只好彻底投入索尼PS主机阵营。

世事难料，可是如果不是亲身经历，谁又能够想象，一款游戏的发售竟会使在游戏界举足轻重的两个游戏公司公然决裂，走上了不同的发展之路呢。

创造辉煌—妖精战士2

PS	发售日：1996年11月	厂商：SEGA
	媒体：CD-ROM	售价：5800日元

少年艾鲁克的故乡火之村由于供奉着火之精



灵而被罗马利亚的军队血洗，只有他一人因具有特殊能力而逃过劫难，被军队送往了称为"白色之家"的秘密生物研究所。这场浩劫和故乡上空漂浮着的巨大飞空艇深深地印在他幼小的脑海中。几年过去，他趁乱逃了出来，最后被阿尔迪亚的赏金



猎人修所救，几年后也成为了一个小有名气的赏金猎人。在处理机场劫持人质事件事，偶遇具有与魔兽沟通能力的少女莉莎，同时也再次被卷入了罗马利亚国所设计的阴谋当中。前代中的幕后黑手斯麦利亚的大臣安德鲁在夺得圣柜后，随即把年幼的王子推上王位，把持着大权。他一方面诬蔑一代男主角阿克为杀害前国王的凶手，四处通缉，另一方面同时与其它三位魔界将军一起加紧准备着利用圣柜使暗黑支配者复活的邪恶计划。

在庆祝会典上，阿克和战友们不顾危险，乘飞空艇摧毁了为给罗马利亚送来的和平礼物女神像——实际上女神像使用来给百姓"洗脑"的殉教者之塔。目睹这一切的艾鲁克回忆起了在燃烧着的故乡村子上方漂浮的飞空艇，他误认为阿克就是血洗火之村的人，不顾莉莎的阻拦驾驶小飞艇追了上去，最后因小飞艇损坏而坠落到了撒克斯岛上的优特村附近。两人在救回误入村外封印遗迹的博士孙女莉雅的时候，使在遗迹中沉睡的古代机神团团长吉克贝克成为了同伴。告别了大家，艾鲁克和伙伴们乘坐博士修理好的小飞艇回到了阿尔迪亚。在为报弟仇的酒吧歌女辛迪的帮助下，艾鲁克在调查神秘别墅和潜入了"白色之家"的过程中，亲眼目睹了被改造成怪物的童年伙伴金仆尔和米莉鲁惨死在自己的面前。随后在和阿克与罪魁祸首——魔界四将军之一的加鲁亚诺的并肩作战中，因为误解而对阿克的产生的仇恨终于变



为了理解和崇敬。两队志同道和的伙伴终于走到了一起，并肩与罗马利亚战斗。随着世界各地的殉教者之塔逐一被摧毁，斯麦利亚的勇者库卡，米鲁玛那的亡国公主撒尼亚先后也加入了对抗黑暗的行列。随着魔界四将军先后被消灭，被命运引导在一起的伙伴们终于攻入了罗马利亚王国的首都。虽然野心勃勃的罗马利亚王加德尔成功地复活了暗黑支配者和空中城，但最后却被黑暗所吞噬。经过艰苦的战斗，最终打败了复活的罪恶根源暗黑支配者。无法被完全杀死的暗黑支配者吸收了库库鲁后向大家扑来，危机关头，在库库鲁与阿克之父约修亚的在天之灵帮助下，阿克用聚集了支撑世界的五大精灵之力的宝剑和自己的生命代替圣柜再次将暗黑支配者封印住，而阿克和库库鲁疲惫的灵魂最终在精灵之树下得到了长久的安息。

作为SCEI代表作的2代一推出，就创造了一个游戏业界新的传说：当年作为超大作发卖的《VR战士Ⅱ》和《铁拳Ⅱ》第一周的销量仅为6万张左右，而2代在一周内达到31万余张的销量，其数量是排行榜第二名的十倍，而且由于它的出现，使得发售已久的一代又重登排行榜前十位！如果说一代成功的让大家认识到SCEI这个新生制作公司的话，2代则是彻底使SCEI成为了大家公认的优秀制作小组。



和一代的全体创新不同，二代在继承一代独特的战斗风格后，在表面上又回到了当时主流RPG的游戏系统，可是随游戏的发展，玩家将会不断体会到与其它游戏完全不同的乐趣——为了增加吸引力，SCEI在游戏中引入了对于当时的游戏玩家来说十分新颖的设定：武器和装备可以随使用不断升级；接受赏金猎人人物在得到名声的同时也可得到大量的高级物品；将不同物品组合产生新道具的锻造系统；利用机关和小游戏使游戏进程更具吸引力；引入怪物图鉴和捕捉系统，使追求完美游戏的玩家得到更多满足感；只要继承一代的通关记录，就可在二代的游戏中得到玩家在一代中取得的大量重要道具和使隐藏角色能力进化的设定更是使一部分追求完美的玩家重新找出了一代的游戏光盘…

在继承了一代对游戏角色成功塑造的优点同时，二代加入了大量的CG动画，使一代略显单薄的剧情的到了很大充实和发展。而且游戏抛弃了通常普通的故事叙述方式，采用了使用二代主角的视角反观一代人物成就的手法，通过阿克在艾鲁克眼中形象的改变紧紧抓住了玩家的心绪，当两代主角尽释前嫌并肩战斗的时候，我想大部分的玩家会和笔者一样难耐这激昂的心情。用不输于主角的笔墨来描写的配角，再加上后期阿克之

父约修亚的壮烈之死和阿克用生命将最终敌人封印的自我牺牲，最终使二代永远在玩家心中留下了难以抹去的印记。

所谓瑕不掩瑜，二代在无数的优点下，依然有着很多不足：游戏时间二代达到了一代的五倍，正常通关一次要50个小时以上；一部分小游戏设定过难，使攻关出现阻碍；敌方角色能力会随我方级别改变，最终BOSS能力设定过强，我方每次战斗只能上场五人种种因素使战斗过于艰难等等。

彻底结束了一代所留下的种种迷题，二代完美承继了一代的剧情并发展出新的优秀故事，结束游戏的同时也为最初的圣柜传说画上了一个完美的句号。从二代开始，妖精战士用不凡的成绩使自己登上了SCEI两大优秀RPG系列宝座的位置。

妖精战士3

PS	发售日：1999年10月	厂商：SEGA
	媒体：CD-ROM	售价：6800日元



数年前，因为那些勇敢战士们的努力，世界避免了完全毁坏的命运。人们一边怀着对那场被称为"大崩坏"的变故的痛苦回忆，一边投入了世界复兴的努力之中。因为在复兴活动中的优秀表现，赏金猎人组织和其下属的猎人们受到了人们的称赞。在"大崩坏"中被猎人所救，后定居在撒克斯岛的主人公阿雷克和好朋友鲁兹两人在见到从强盗手中拯救村子的猎人英姿之后，终于按耐不住心中的激动，踏上了成为猎人的世界之旅。随着在猎人生活中的种种磨难，两人在不断成长的同时，也逐步发现了名为阿卡迪米的神秘组织的阴谋。妄想利用科学之力支配暗黑支配者的阿卡迪米借着复兴世界的理由，最终复活了被封印的暗黑支配者和天空城。在前代勇者艾鲁克和沉眠在精灵

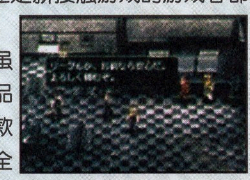




界的阿克，库库鲁的指引帮助之下，阿雷克和志同道和的同伴们最终重铸了圣柜。怀着精灵的祝福和人类的希望，众人进入了天空城，再次将万恶的根源永远封印在圣柜之中。



作为沉寂三年后登场的新作，三代吸收了大量当时主流RPG的优点。制作小组充分提升充分的利用了双CD容量，大幅度提升了游戏画面质量，并加入了时间和画质都数倍高于二代的CG动画和专人演唱的主题曲。游戏的系统方面，将原本是二代辅助系统的赏金猎人系统移做了三代的主线，同时扩充了游戏的怪物和道具收集系统，又加大了道具铸造系统的自由度，使无论是系列的老玩家还是新接触游戏的游戏者都能体会的不同的乐趣。



纵观三代游戏，虽然在新接触本系列作品的玩家眼中成为了一款优秀游戏，销量也完全让SCEI本身感到十分满意，但就作为一部经典的RPG续作本身，三代却成为了一部真正的平庸之作：系列中素为玩家称道的创新精神没有得到丝毫体现，甚至失去了前两作中大量的优秀成分。战斗中上场人数变成了可怜的四位；大幅度削减了游戏人物的动作，使二代中充满魄力的战斗放缩效果完全失去了震撼力；人物毫无系列作品中的鲜明个性，让玩者难以产生代入感；为完美结束游戏，玩家不得不忍受大量烦琐而毫无意义的小游戏…





玩家的失望和让游戏制作小组感到满意的销量，带着截然不同的两种观点，三代最终带来了妖精战士系列在PS游戏机上的谢幕，也在一部分玩家的心中留下了淡淡的惆怅。

闪烁的群星

PS	发售日：1997年7月	厂商：SEGA
	媒体：CD-ROM	售价：5800日元

作为二代的外传作品推出，主要以二代广受好评的怪物捕捉系统为卖点，同时加入了许多以丰富二代主线情节为目的的小情节，使本代得到了玩家的大量好评。

WSC 亚克传承(妖精战士)

PS	机神复活．07/12	厂商：SEGA
	媒体：CD-ROM	售价：4980日元

为WSC掌机开发的游戏，以三代结束后数年的世界为背景，讲述了二代主角艾鲁克新的冒险故事，系列中的大量人期角色都有登场，由于制作小组的精心努力，使本作也成为了一步优秀的作品。有条件的游戏玩家不妨找来体验一下。

作为一部成功的系列作品，妖精战士的影响已经远远超越了游戏的单一领域，由忠心FANS们制作的同人小说和漫画层出不穷。在玩家的不断要求下，官方最终制作了游戏的TV版动画，动画在二代优秀的故事基础上从新进行了架构，讲述了一个略有不同的结局，全26话的动画由1999.04.05开始至1999.10.11最终播送完毕。由于动画本身的高质量水准和妖精战士富有魅力的故事世界，得到了观看者很高的好评。

不是结束的结束

有一部作品，它的主人公叫做永远的勇者

有一部作品，它讲述了一个充满希望的冒险故事

有一部作品，它随着时光的改变留在了接触者的心中

它的名字就叫做"妖精战士"

随着PS2的正式发表，伴随玩家度过无数快乐时光的PS游戏机永远的退出了我们的生活。所幸SCEI没有忘记这部优秀的作品，名为精灵之黄昏的系列最新作品预定在2003年的春季推出，从官方发布的预告片段来看，游戏的品质已经踏上了一个新的台阶。不过新作是否能够延续前几作的辉煌，还有待等正式发卖后的事实来证明。

现在，你作好进入妖精战士世界的准备了吗？我期待着！









ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
3月6日	妹妹公主 2	AVG	MEDIA	6800
	妹妹公主 2(限定版)	AVG	MEDIA	9800
3月20日	コロッケ! 禁断の禁货ボックス	ACT	KONAMI	5800
	Major Wave シリ ズ 漂流记	SLG	ハムスタ	1500
	わがまま☆フェアリ ミルモでポン! ミルモの魔法学校ものがたり	ADV	KONAMI	5800
3月27日	ザ·ド ッグマスタ	QIZ	ヴィジット	5800
	KOF'97(PSone Books)	FTG	プレイモア	1980
	KOF'98(PSone Books)	FTG	プレイモア	1980
3月	SIMPLE 1500シリ ズ Vol.104 THE ピンクパンサ	ACT	D3パブリッシャ	1500
	遥远的时空中 桌面游戏	TAB	コ エ	4800
	遥远的时空中 桌面游戏	TAB	コ エ	6800
2003年春	マ ルじゃん!!	TAB	ソフトウエア	未定
	マ ルじゃん!! 限定版	TAB	ソフトウエア	未定
	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	FTG	サクセス	5800
	From TV animation ONEPIECE	RPG	BANDAI	未定

PLAYSTATION2

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
2003年2月	はっぴぃぶり~でぃんぐ~Cheerful Party~	AVG	プリンセスソフト	6800
	はっぴぃぶり~でぃんぐ~Cheerful Party~(限定版)	AVG	プリンセスソフト	7800
	山佐 Digiワ ルド 4	SLG	ンタテインメント	6800
	山佐 Digiワ ルド 4DX	SLG	ンタテインメント	8800
	君が望む永 ~Rumbling hearts~	AVG	プリンセスソフト	6800
	君が望む永 ~Rumbling hearts~(初回限定版)	ADV	プリンセスソフト	7800
	FEVER7 SANKYO 公式パチンコシミュレ ション	SLG	プリンセスソフト	5200
3月6日	カオス レギオン	ACT	CAPCOM	6800
	サベ ジスカイ	ACT	サクセス	5800
	This Is Football 世界战记 2003	SPT	SCEJ	5800
	怪盗スライ·ク パ	ACT	SCEJ	5800
	リロ&スティッチ スティッチの大冒	ACT	ツ·スクウエア	6800
3月13日	エンジェリック·コンサ ト	AVG	サクセス	6800
	プチコプタ	SLG	アクアシステム	5800
	永世名人 7 通信将棋部	TAB	KONAMI	4800
	プチコプタ ラジコンプロポ型コントロ ラセット	SLG	アクアシステム	12800
	FINAL FANTASYX-2	RPG	SQUARE	7800
	エンジェリック·コンサ ト 特版	AVG	サクセス	8800
	VR 战士 4 进化版	FTG	SEGA	6800
3月20日	ニュ ル マニア ポロリ青春	ADV	SEGA	6800
	青出于蓝	AVG	KID	未定
	妖精战士 ~ 精灵的黄昏限定版	RPG	SCE	8800
	实战パチスロ必胜法! 初回限定版	SLG	サミ	4800
	妖精战士 ~ 精灵的黄昏	RPG	SCE	5800
	THE BASEBALL 2003	SPT	KONAMI	6800
	NBA 2K3	SPT	SEGA	5800
	ミストⅢ エグザイル	AVG	エレクトロニツ	6800
3月27日	吸血 夕维~千夜抄~	AVG	ジェネックス	6800
	Memories Off Duet~1st & 2nd stories~	AVG	KID	未定
	Pia●キャロットへようこそ!!3 ~round summer~ 限定版	SLG	NEC	7200
	第二次机器人大战 α	S·RPG	バンプレスト	7800
	头文字 D	RAC	SEGA	6800
	第二次机器人大战 α 限定版	S·RPG	バンプレスト	9980
	太古之达人	ACT	NAMCO	4500
3月上旬	J.LEAGUEプロサッカ クラブをつくろう! 3	SLG	SEG	6800
3月中旬	信长之野望 Online	RPG	光荣	未定
3月	ファントム-PHANTOM OF INFERNO-	AVG	プリンセスソフト	6800
	バスケリアン	SPT	ジョルダン	6800
	MLBスラッグフェスト 2003	SPT	ミッドウェイ	5800
	OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA	ADV	SME	8800
	ウォ リア ブレイド ラスタンVSバ バリアン	FTG	タイト	6800
	三洋パチンコパラダイス8~新海物	SLG	リング	4800
	カットビ!!ゴルフ	SPT	KONAMI	6800
	ラリ チャンピオンシップ	RAC	サクセス	5800

DREAM CAST

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
2003年2月	はっぴぃぶり~でぃんぐ	AVG	スソフト	6800
3月6日	Pia●キャロットへようこそ!!3	SLG	NEC	6800
	Pia●キャロットへようこそ!!3 限定版	SLG	NEC	7800
	梦的翅膀 Fate of Heart	AVG	KID	2800
	てんたま 1st Sunny Side	AVG	KID	2800
	プリンセスメ カ コレクション	SLG	ックス	2800
	Arsia in Daydream	RPG	SEGA	2800
	シエンム Ⅱ	ETC	SEGA	2800
	デ·ラ·ジェット セット ラジオ	ACT	SEGA	2800
3月20日	疯狂出租车 2	RAC	SEGA	2800
	SGGG	SLG	SEGA	2800
	RECORD OF LODOSS WAR	RPG	角川书店	2800
	机动战舰	SLG	角川书店	2800
	ゼロガンナ 2	SHT	SEGA	2800
3月	IZUMO	RPG	ニング	未定

X-BOX

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
3月13日	エンジェリック·コンサ ト	AVG	サクセス	6800
	エンジェリック?コンサ ト 特别版	AVG	サクセス	8800
3月20日	1000 Thousand Land	S·RPG	トウエ	6800
3月27日	刀魂 Ⅱ	FTG	NAMCO	6800
3月上旬	バットマン: ダ クトゥモロ	ACT	ケムコ	6800
4月	レンタルヒ ロ No.1	RPG	クルク	未定

GAME CUBE

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
3月6日	ROCK MAN EXE	ACT	CAPCOM	5800
	零式击坠战绩	STG	メント	6800
3月20日	THE BASEBALL 2003	SPT	KONAMI	6800
	スタ ·ウォ ズ クロ ン战争	ACT	ウエア	6800
3月27日	P.N.03	ACT	CAPCOM	6800
	刀魂 Ⅱ	FTG	NAMCO	6800
3月上旬	バットマン: ダ クトゥモロ	ACT	ケムコ	6800
2003年3月	ブレイド ラスタンVSバ バリアン	FTG	タイト	6800
	お遍路さん~发心的道场(阿波国)篇~	ETC	エンジ	6800

GAMEBOY A

日期	游戏	类型	厂商	售价(日元)
3月20日	GetBackers 夺还屋	RPG	KONAMI	4800
	妹妹公主~Re Pure~	AVG	イメン	4800
	萨尔达传说	RPG	任天堂	未定
	真·女神转生	RPG	アトラ	4800
3月27日	ルド~サモナ ズ リネ ジ~	S·RPG	NAMCO	4800
	SIMPLE2960Vol.1THETABLE GAME	TAB	D3パブ	2960
	游戏王~破灭的大邪神~	RPG	KONAMI	4800
	真·女神转生	PUZ	アトラ	4800
3月28日	ダンシングソ ド~闪光~	ACT	イ·オ	4800
	机动战士高达 SEED	ACT	BANDAI	3980



月间销售榜

1



口袋妖怪红、蓝宝石

GBA/RPG/2002年11月21日/237万4796

valkyrie：这次干脆把两项加在一起计算，第一显得有气势，第二，大概没有玩家只玩其中一个吧？

2

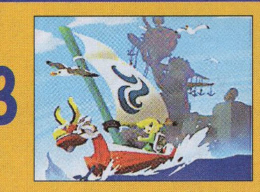


马里奥聚会

GC/ACT/2002年11月8日/41万9202

valkyrie：任天堂的游戏就是斤玩，不过这种老歌老弹老听老唱的游戏竟然也可以买出这么多吗？

3



萨尔达传说~风的节拍

GC/A·RPG/2002年12月13日/28万7346

夜露死苦：难怪是个满分游戏，将制作者的意图表现得淋漓尽致，对于老牌玩家来说是一款不可不玩的游戏。

4



胜利11人6~最终进化

PS2/SPG/2002年12月12日/26万2756

晶：如果你有PS2的话，一定要买WE6，如果你没有PS2的话你一定要为WE6买PS2。

5



ROCKMAN X&zero

GBA/ACT/2002年12月6日/15万1753

葵双叶：自从"ZERO"以后就一直期待的游戏，画面和人物动作都很出色，难度也很出色……~b

6



桃太郎电铁~穷神出现之卷！

PS2/TAB/2002年12月5日/11万9347

夜露死苦：全杂志社人都不熟悉的游戏，只有我在超任时代玩过，这次的游戏比历代都强出许多……

7

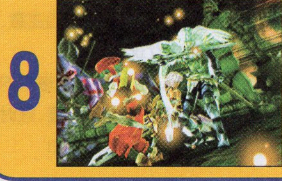


拉切特&克拉克

PS2/ACT/2002年12月3日/11万0583

晶：游戏形式比较新颖，但对于我这样的成年人来说比较……。操作感上佳，画面干净利落。

8



.hack//侵蚀污染 Vol.3

PS2/A·RPG/2002年12月12日/9万7809

葵双叶：大家经过了3作的洗礼以后也已经完全接受了这种网络模拟RPG的游戏形式了吧？

9

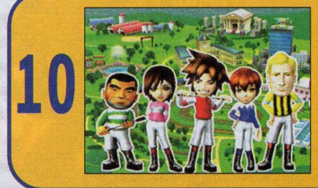


罪恶装备XX

PS2/格斗/12月12日/8万6853

夜露死苦：非常豪爽的格斗游戏，的确是我这种豪爽系格斗家所必须购买的精品游戏。

10



疾风赛手6~进化版

PS2/育成/2002年12月12日/4万9071

valkyrie：如果人物要是再可爱一些的话我会更乐于攻略这款游戏，可能是迎合了日本玩家吧！



游戏期待榜

1



最终幻想X-2

PS2/RPG/SQUARE/2003年3月

葵双叶：不亏是FF系列的作品啊，即使是看了开发画面以后众说纷纭的X-2也获得了如此高的期待率。

2



生化危机4

GC/AVG/CAPCOM/发售日未定

夜露死苦：要玩~！绝对要玩~~！GC的强大机能绝对会再次为我们上演精彩绝伦的生化游戏！

3



星之海洋3

PS2/RPG/ENIX/2003年2月

valkyrie：如果不延期发售的话，相信大家看到这本杂志的时候就已经开始攻略这个游戏了，不过……

4



勇者斗恶龙8

PS2/RPG/ENIX/发售日未定

晶：自从制作了勇者7的攻略以后，ENIX的这系列超难度游戏就跟我颇有渊源，例如上次的特鲁尼哥……

5



鬼泣2

PS2/ACT/CAPCOM/2003年1月30日

夜路死苦：大致对这个游戏有一个印象，不过真正的感觉还是要等到正式发售以后才知道。

责编/惊寂

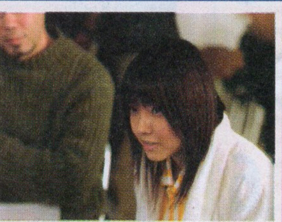
真 统一战线

欣赏——任天堂方块迷宫最新广告















图片资料

本名:安倍麻美
生年月日:1985 年 2 月 27 日(17 岁)
出身地:北海道室兰
身高:153.5cm
血型:A 型

任天堂株式会社 2 月 7 日发售的 NGC “任天堂方块迷宫”是 FC/SFC 时代的“玛丽医生”等三个作品的合集，此次作品对应四人同时游戏，此外还可和 GBA 联动。

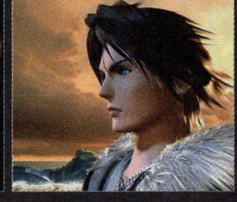
为了宣传这款游戏，任天堂请来了人气偶像安倍麻美拍摄最新广告，安倍麻美是著名组合“早安少女”的成员，任天堂此举目的是吸引女性玩家的注意，宣传被作对应的主要对象将是少女玩家。

广告题为“麻美的休息篇”。讲述正在休息中的安倍麻美以玩 NGC 的“任天堂方块迷宫”消遣，这时朋友打来电话，她一边闲聊一边游戏，甚是惬意!

魔导公会

SQUARE 的经典名作"最终幻想 VIII"至今仍有不少玩家对其念念不忘，而其中的很多设定更是成为 FANS 精心研究的对象。本文就是针对"FFVIII"中的一些细节所进行的探讨，请喜爱本作的朋友指正。



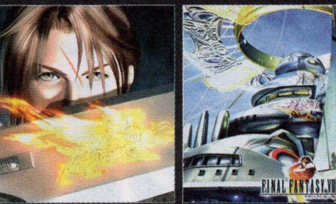














FF8 的时空观和世界观

一、关于魔女

Disc2 末尾打败 Edea 后，Disc3 在她家里，Edea 会解释一些关于魔女的事。她说：一个魔女在死之前，需要将力量传递给下一个魔女。实际上，她向 Squall 等人所做的这个结释，并不是很透彻。这牵涉到什么是魔女，以及魔女的实质是什么的问题。

在最后结局中可以看到 Ultimecia 将力量传递给 Edea 然后消失的过程。此时 Ultimecia 刚被打败，而就场景中环境以及幼年 Squall 来看，这个场面发生在过去。有人藉此认为 FF8 的时空是一个大循环的过程。Ultimecia 是能够在未来，现在和过去穿梭，她在未来被 Squall 打败了，又到过去把魔力传给了 Edea，如此往复。而 Edea 变成了魔女。实际上，在那个场面中，Ultimecia 根本就没有死。她传给 Edea 的，是她的精神存在，她的物质存在，始终都是在未来。而对此不甚了解的 Edea 认为 Ultimecia 传给她的是"魔力"。所谓"魔力"的这个概念，Edea 应该是很小就有的，她说，她从 5 岁起就是一个 Sorceress。注意在这里 Sorceress 不可以翻译成魔女，这里是指 Edea 通于魔法，似乎翻译成女巫更好一些。实际上由于英文中不区别"魔女"和"女巫"两个概念，都称作 Sorceress，所以很容易让人理解为是一个魔女死了，将魔力传递给下一个魔女。实际上，游戏中真正的，可以称作魔女的人只有一个，就是 Ultimecia。我们所提到的魔女这个概念，应该来说，是特指 Ultimecia，或者是指在她控制之下的 Edea，Rinoa 等人。

二、关于 Ultimecia

Ultimecia 的实质，不妨假设为精神存在和物质存在的两个部分。还记得最终战 Ultimecia 的第四形态吗？

上身是她的精神存在，负责对众人实施攻击，下身是她的物质存在，不能攻击，拥有 Apocalypse 可以抽取。这说明她的两个存在本来就是可以分离的。Ultimecia 是一个物质存在于未来的一个魔女。她的精神存在可以游走对时空之间。她先后精神控制（或者说是"占领"，游戏中使用的词是 possess）了 Edea 和 Rinoa 和 Adel 三个女巫，使其成为魔女，按她的意志行事。

三、关于 Rinoa

Rinoa 不是 Ultimecia，她和 Ultimecia 根本就是两个人，重申一下这个原则。

Rinoa 原来不是魔女，连女巫都不是。在整个游戏的进程中，她一共被 Ultimecia 控制过两次。第一次的控制是从 Disc2 打败 Edea 那里开始的，在 Disc3 的逃生舱中也有表示，当 Edea 被打败后，Ultimecia 就进入了 Rinoa 的体内，并唤醒了 Seifer。这一次的控制，一直到月之泪事件发生，才结束。这一段控制的时间很长，原因有两点。第一，和控制 Edea/Adel 的不同之处，在于 Rinoa 根本没有魔力，Ultimecia 需要将自己的魔力灌输给 Rinoa，才能够达到完全控制她的目的。第二，Ultimecia 的目标是 Ellone，而 Rinoa 此时去往的方向正是 Esthar。她准备潜在 Rinoa 的体内，前往 Esthar 找寻 Ellone。但是后来去了月球基地，她发现 Ellone 在那里，Adel 也在那里，于是就操纵 Rinoa 动起来……当 Rinoa 接近 Adel 并打开两层封印后，她放弃了 Rinoa，进入 Adel 的体内，然后因为月之泪的现象，她不能做任何事情，眼睁睁看着 Ellone 从救生舱逃走。实际上，在太空中漂浮的 Rinoa，包括在飞空艇中，Rinoa 已经不是魔女了。她是一个被 Ultimecia 灌输了魔力（注意这里的概念的确是魔力）的女巫，普通的女巫，就像 Disc3 前期的 Edea 那样。

她在飞空艇中之所以能使用特殊技 Angel Wing，也是因为 Ultimecia 给她灌输了魔力的缘故。Ultimecia 是攻击性的魔女，因此 Rinoa 接受这样的魔力，使得 Angel Wing 中只能使用攻击性魔法，即通常情况下对敌使用的魔法。

如果此时 Rinoa 仍然是被 Ultimecia 所精神控制的魔女的话，那么 Disc3 后面的 Eyes on Me 那一段就一点感人的意义都没有了。而 Esthar 的人也有够死板，他们居然认为 Rinoa 从太空回到地面后仍然是魔女，并强行将其带至魔女纪念馆。

不过有一段感人的情节想来是挺可怕的，就是 Squall 背着 Rinoa 在铁路大桥上走那一段。因为，从某种意义上说，Squall 背着的是魔女 Ultimecia……

Rinoa 第二次被控制是在月之潘多拉里打败 Adel 之后，理由前面说过了。这次的控制是到时空压缩完成，众人来到 Ultimecia 的城堡为止。Ultimecia 为什么会在这里放开 Rinoa 的控制？理由很简单，这是她自己所在的时空，干吗放着自己的身体（物质存在）不用，去控制别人的身体？因此，在时空压缩完成之后，Rinoa 是 Rinoa，Ultimecia 是 Ultimecia，之后再也没有控制过。不然无法解释如何会有 Rinoa 参加最后对 Ultimecia 的决战。当然，有些人认为 Rinoa 就是 Ultimecia，这就更没有道理了。

四、关于游戏的结局

游戏的最终决战，亦即对 Ultimecia 最后一个形态的战斗，实际上众人是处在一个扔缩的，混乱的，甚至从某种意义上说是不存在的时空中进行交战。Ultimecia 一开始会说："我是 Ultimecia，时间将会压缩，所有的存在都被禁止"（I'm Ultimecia...Time will compress, All existence denied...）。实际上，如前所述，她根本就没有使时空压缩的能力。不然，她只要将时空一压缩，Squall 等人马上消失，或者回到现实或者回到过去或者去异次元，根本不可能再和她战斗。而实际的结局是 Squall 等人打败了她，然后时空压缩启动……嗯，这个时空压缩究竟是怎么回事呢？

Ellone 启动了时空压缩，她将 Squall 等人送到未来，当然也要由她将 Squall 等人"接"回来。因此，打败 Ultimecia 之后，她就将时空逆转，使得 Squall 等人可以回到现实。

但是 Ellone 的能力并不完美。在 Disc3 传送 Squall 到 Rinoa 的记忆时多次出错，在 Disc4 传送众人去未来时，一开始传送到的地方是过去的 Edea 家，走到海边时，景物才开始变化。出现了 Ultimecia 的城堡。因此在向回传这个难度更大的动作中，6 个人彼此分散，Squall 由于时空错乱，而到过去看到了 Ultimecia 控制 Edea 的那一幕。但是，虽然时空错乱，他们最终还是回到了现实，并在 Balamb Garden 举行了庆功会。庆功会举行的时间，离众人在月之潘多拉的时间不会太远的。

Squall 最终也没有死，他回到了现实，不然如何解释他在末尾 CG 中在阳台上和 Rinoa……

五、关于 Disc4 的那个世界

Disc4 中，通过魔女城堡的三扇时空门，可以到达一个世界。在这个世界中，除了一些自然地点如 Trabia Crater，Fire Cavern，陆行鸟森林之外，只有两个地方可以进入，一是四扇时空门，二是 Tear's Point。这是什么样的一个世界？

比较合理的解释是，这个世界是未来的，它的时间介于众人在月之潘多拉的时间与魔女城堡的时间。可以通过以下几点给出理由：第一，月之潘多拉消失，城市等地点进入不可，肯定这不是现实的世界。第二，在 Esthar 那里的怪物是月球怪物，可以肯定这发生在月之泪之后。第三，飞空艇在 Kashkabald 沙漠那里，而不是在月之潘多拉那里，这是与现实相左的。第四，飞空艇上，刚见到 Xu 时，她会说到，CC 组织的成员从各地学会了不同的卡片规则，而在 Disc3 时，他们还在使用 Balamb 的规则。这也可以肯定 Disc4 的这个世界是在现实的世界之后的。第五，无法通过 Edea 的家到达城堡，只能通过时空门到达，这说明了这个世界和魔女城堡的时间不同步，也说明城堡并不是座落在 Edea 家后面（在传送到达的 Edea 家海边，时空发生了变化，因此绝对不能说 Ultimecia 的城堡座落在现实世界中的某个位置）。

为什么 Tear's Point 和四扇时空门是惟一能够进入的地方？可以认为，Ellone 的传送偏差导致了这个世界的产生，但这个世界仍然要和现实和未来（魔女城堡时间）保持联系（不然来到这个世界将无法回去）。四扇时空门就是联系这个世界与城堡的，而 Tear's Point 就是联系这个世界与现实的，因为这里是时空压缩发生的地点（月之潘多拉悬停在其上方），虽然游戏的设定为你不能通过这里回到现实，但是能够进入这个场所，却是没有什么奇怪的。

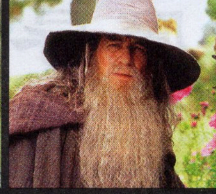
作者：天幻-cute_tifa & 小薇儿

统一战线 GAME UNITE LINE

动感空间

随着被称为"世纪之书"的《指环王》被改编为电影和游戏，这部传世之作成为全世界人们关注的焦点。下面我们将为大家介绍《指环王》的作者以及对于该书的评价，此外还附有相关游戏与电影的资料。








世纪之书——指环王

缔造者

《指环王》的原著作者J.R.R. 托尔金出生在南非，在英国接受教育。托尔金自幼就对语言有着浓厚的兴趣，特别是北欧的语言，在阅读了大量的北欧神话之后，托尔金对于语言与神话的关系有了独到的见解，甚至在一些古语言的基础上创造出了自己的语言。《指环王》第一集中精灵族的对白就是托尔金自创的语言，拥有完整的词根、发音规则、语法等等要素。托尔金曾经是英国包括牛津大学在内的多家知名学府的语言学教授，不过他最为世人瞩目的成就还是以《指环王》为代表的魔幻作品。

以下我们收录了朱学恒为小说版所写的一篇序言，由此大家可以了解到《指环王》这部作品究竟在世界文学领域拥有怎样举足轻重的地位。

朱学恒的序言

对于那些只想要欣赏二十世纪最动人史诗的读者来说，诸位并不需要阅读这段文章。因为，《指环王》是先成为一篇好看的故事，然后才成为一本伟大的著作。任何人都不需要藉由夸张的辞汇、华丽的形容和惊人的数据来体会这一切……但是对于有兴趣解其背后故事的读者来说，或许值得您先停下脚步，看看传奇的源头。

一切开始于一个无聊闷热的下午，托尔金正在批改学生们的考卷。这份工作虽然十分难熬，却是他传道授业不可逃脱的责任之一。不过，这状况却因为一张空白的考卷而改变了。"一名应试者好心地空了一张白纸，没有在上面写任何字，这对一个阅卷者来说可能是最好不过的事情了，我就在上面写下了'In a hole on the ground there lived a hobbit.'（在地洞里住著一个哈比人。）最后，我想最好弄清楚哈比人是什么样子。"

从这一瞬间开始，世界分裂了。正如同一篇书评中所写的一样，这世界只剩下两种人，读过《指环王》和没有读过的人。属于前面一派的人大约超过一亿人，而且数字还在不断增加中。他们不停的参加投票、发表文章、组织团体、购买书籍来宣扬自己对于《指环王》的热爱。在他们的努力之下，《指环王》获得了"二十世纪之书"，甚至是"两千年以来最伟大作品"的头衔。而后者，迟早有可能接触到《指环王》，也加入前者的行列中。

而这套作品也的确改变了世界。越战时期的叛逆青年将甘道夫视作总统候选人、反战人士将《指环王》当成圣典、环保主义者将《指环王》视作寓言。在美国每年出版的两亿本平装小说中，有超过四分之一的作品直接或间接的和托尔金有所关连。无数的奇幻文学作品应运而生，将"仅次于《指环王》"当作今生最大的荣耀。许多的作者会在自传或访谈中描述《指环王》如何改变了他的一生，让他放弃了原先的科系或工作，转而从事专职写作，并且毕生以成为托尔金的传人为荣。

《指环王》掀起了文学界的革命，开创了奇幻文学的长河大江，并且又接著启发了角色扮演游戏的风潮。没有《指环王》，或许我们今日就无法在电脑上享受魔兽争霸、创世纪，甚至是龙族和天堂。可能，卢卡斯(George Lucas)也无法从中获得"星球大战"的灵感。茱蒂丝·史秋拉维兹(Judith Shulevitz)在《纽约时报书评》专栏中说道："没有托尔金，我们无法想像会有哈利·波特的热潮。"是的，少了托尔金开拓出来的康庄大道，我们今日甚至无法欣赏到"哈利·波特"那充满想像力的精彩世界。

然而，身为一种文学类别的开拓者，托尔金注定必须站在第一线承受最猛烈的炮火。这是一场文学贵族与庶民的战争。学院派的人士惊愕于如此一个非传统的文学竟能够产生如此巨大的影响力，因此对他展开了相当激烈的批评。1956年，艾德蒙?威尔森(Edmund Wilson)（当时美国卓越的文学家）在刊登于The Nation的评论中称《指环王》为"一派胡言乱语"。1961年，菲力普·汤恩比(Philip Toynbee)在《观察报》(London Observer)上乐观地宣称托尔金的著作已经"被人们善意地遗忘了"。

但，事实并非如此。1997年，一套三本的《指环王》已经在全球卖出五千万套，《指环王》前传也已经销售了四千万套。它的成功已经不能用单纯的商业行销或是媒体热潮来形容，历经半世纪的读者肯定，已经让它成功的挤身经典作品之林。

《指环王》或托尔金成功的秘诀在于何处？在他的书中，充满了忠诚与背叛、勇气与怯懦、善良与邪恶的强大张力。游侠们忍辱负重的牺牲奉献，才换来了哈比人的逸乐自在；刚铎人孤军奋战的燃烧生命，才为中土换来了自由。这些情节、这些特点，都让《指环王》敲动读者的心弦，让它拥有直击人心的力量。而这世界上最恐怖的力量，亦非是先进的武器或杀气腾腾的千军万马，而是那人心中小小的贪婪。现实生活中的每个人都必须接受《指环王》的考验，但并非每个人都能通过它。

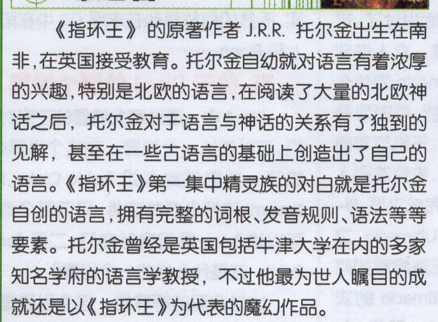
《指环王》并非因其文学上的成就而成为"世纪之书"，相反的，它是因其撼动人心的力量而让人们不由自主的认同它，经历重重考验才获得了这桂冠。

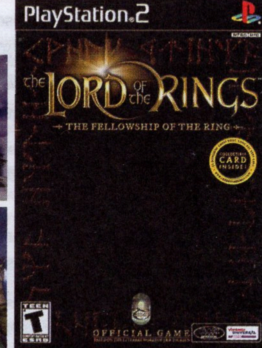
与《指环王》相关的游戏

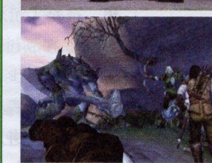
●指环王：The Fellowship of the Ring

厂商：Surreal Software

机种：PS2/XBOX







●指环王：The Fellowship of the Ring

厂商：Vivendi Universal

机种：GBA

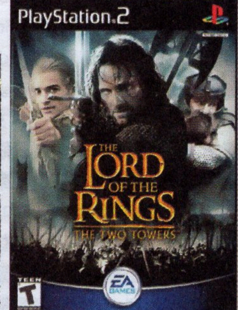




●指环王：The Two Towers

厂商：Electronic Arts

机种：PS2/XBOX

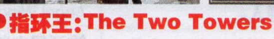


●指环王：The Two Towers

厂商：Electronic Arts

机种：GBA

与《指环王》相关的电影



●指环王：护戒使者

出品：新线影业公司

公映：2001年12月19日

片级：PG-13级

类型：动作／冒险

导演：彼得·杰克逊

主演：伊利亚·伍德、伊安·麦克莱恩

●指环王：双城奇谋

出品：新线影业公司

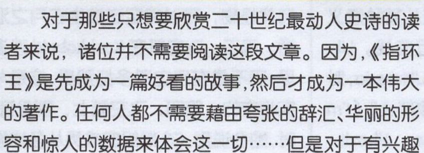
公映：2002年12月18日

片级：PG-13级

类型：动作／冒险

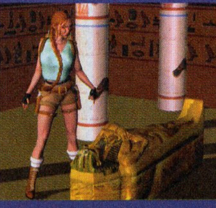
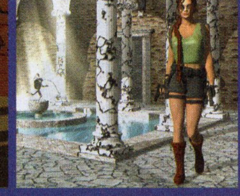
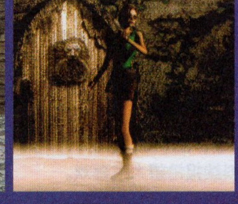
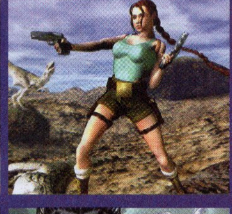
导演：彼得·杰克逊

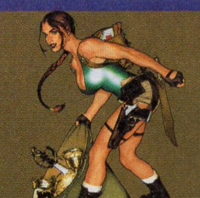
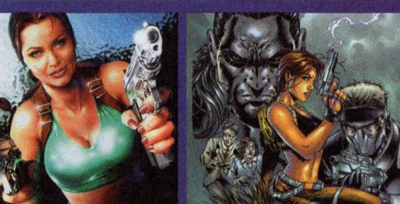
主演：伊利亚·伍德、伊安·麦克莱恩



冒险领域

凡是游戏迷，大概在心底都有着探宝的欲望，否则不会为了那些细节而在游戏中反复徜徉。在下面的文章中，我们将为大家介绍现实世界中所仍未被发现的十大宝藏，希望大家喜欢。

世界十大宝藏之谜

寻找失落的宝藏，从古至今这都是一个引人遐想的话题。自从游戏诞生之日起，游戏的制作者便瞄准了这一主题，通过当时所能达到的技术水平，在不同的平台上演绎着自己和万千玩家相同的“寻宝梦想”。疯狂地在迷宫中寻找宝箱，执着地在战场上探索一切可能会有的秘密，这其实都是寻宝心理的体现。而将这一梦想发挥到极至的当然要数 AVG 类作品，那驰骋在各种神秘传说中的劳拉（“古墓丽影”系列）、琼斯（“印第安纳·琼斯”系列）等角色毫无例外地成为玩家们的偶像。

在现实中的世界上，至少还有 10 处宝藏是寻宝者久寻不获的，它们神秘地隐藏在某一地方，正等待着幸运儿的寻觅和发现。

一、洛豪德岛的海盗遗产

在澳大利亚，有一个名为洛豪德的小岛。相传岛上藏有无数财宝，周围海底也铺满耀眼炫目的宝石。

在 16 世纪 50—70 年代，西班牙人从印地安人手里掠夺了无数金银珠宝，遭到了海盗的洗劫。海盗们无法全部带走财宝，于是将剩余部分埋藏在洛豪德岛，并绘制了藏宝图。

在 17 世纪 70 年代，一位名叫威廉·菲波斯的人，在偶然中发现一张有关洛豪德岛的地图。他登上荒岛，四处勘察后在埋藏于沙滩下的巨大珊瑚内找到了一只精致的木箱，箱中盛满金币、银币和珍奇宝物。3 个月内，他找到了整整 30 吨金银珠宝，实现了发财梦。消息像飓风一样传开去，一股寻金热席卷洛豪德岛以及附近海域。人们认为菲波斯发现的财宝仅是海盗遗产中很少很少的部分，那么更多的宝藏又在哪里呢？一时间许多真真假假的“藏宝图”应运而生，充斥欧洲。但寻宝者或葬身海底，或暴死荒岛，或苦苦寻觅，久无踪影，海盗的遗产成了一个充满诱惑的谜团。

二、地下陵寝的宝藏

秘鲁政府近年宣布：对古印加奇姆王国首都废墟的地下国王陵墓加以严格保护，不允许人们随便破坏它，并且在严密防卫下，由两位经验丰富的秘鲁考古学家花费几年时间在此地挖掘。他们在寻找什么呢？

在 16 世纪下叶，一位名叫古特尼茨的西班牙商人探险来到此地，他由一位印第安部落头人引路，来到地下的国王陵寝。印第安头人以陵墓中的部分金银珠宝为条件，让这位西班牙人协助他们建设当地的公共工程。

至于古特尼茨捞得多少黄金可能永久成为未知数，但根据 1576 年的西班牙税收记录记载，古特尼茨不仅向国王密报了此次奇遇，而且慷慨地奉献了 900 磅黄金为税金，可见，他得到了多少财富。然而，在他之后的无数探宝者却没有这种运气，但总有人提供了激动人心的线索：在当地废墟下面，隐藏有一处“大鱼”宝藏，里面摆满更多陪葬的黄金物品。

此说真真假假，为陵寝蒙上了一层神秘的迷雾，而揭开这层迷雾，则有待于那两位秘鲁考古学家的运气了。

三、金银岛上埋藏的秘密

苏格兰作家斯蒂文森的著名小说《金银岛》讲述了一个脍炙人口的探险故事，主要说以海盗和船长各自一帮人为争夺荒岛宝藏而展开了惊心动魄的拼斗，在尾声中，作者暗示仍有一大笔财宝隐藏在荒岛的某一处。

《金银岛》是以太平洋的可可岛为背景，该岛位于距哥斯达黎加海岸 300 英里的海中，曾是 17 世纪海盗的休息站，海盗们将掠夺的财宝在此装装卸卸，埋埋藏藏，为这个无名小岛平添了神秘色彩，据说岛上至少埋有 6 处宝藏。其中，最吸引寻宝者的是秘鲁利马的宝藏。1820 年，利马市仍是西班牙的殖民地，当被称为“解放者”的秘鲁民族英雄玻利瓦尔所率领的革命军即将进攻利马，利马的西班牙总督仓皇出逃，他将多年搜刮的财宝，包括黄金烛台、金盘、真人般大小的圣母黄金铸像装上一艘“亲爱玛丽”号的帆船上逃走。不料，船长见财起意，杀死了西班牙总督，并将财宝藏进了可可岛上的一个神秘的洞穴内。在以后的日子里，他却又一直没有找到适当机会重返可可岛取走宝藏，直至 1844 年，船长离开人世，留下了一张难辨真伪的藏宝图。

1978 年，一件意料不到的事情使所有寻宝者目瞪口呆，哥斯达黎加政府以保护生态环境为理由，封闭了可可岛，严禁任何人挖掘。然而这之中又隐藏了一个怎样的新秘密呢？那“金银岛”的宝藏会永远被埋藏吗？

四、“圣荷西”号沉船的珍宝

1708 年 5 月 28 日，西班牙大帆船“圣荷西”号满载着金条、银条、金币、金铸灯台、祭坛用品的珠宝出航，这批宝藏据估计至少值 10 亿美元。当时，西班牙正与英国、荷兰等国处于敌对状态，英国著名海军将领韦格正率领着一支强大的舰队在附近巡逻。6 月 8 日，英国舰队发现了“圣荷西”号并展开攻击，“圣荷西”号连同 600 多名船员以及那无数珍宝沉往海底。沉落地点经无数寻宝者的测定，终于有了一个大概的结果：它大约在距哥伦比亚海岸约 16 英里的加勒比海 740 英尺深的海底。

1983 年，哥伦比亚公共部长西格维亚正式庄严宣布：“圣荷西”号是哥伦比亚国的国家财产，不属于那些贪得无厌的寻宝者。人们估计，哥国政府已经勘察出沉船的地点了，尽管打捞费用高达 3000 万美元，但它与这批宝藏相比就算不了什么了。

五、沉睡海底的黄金船队

1702 年，西班牙财政困窘，一支由 17 艘大帆船组成的庞大船队遵命载着从南美洲掠夺的金银珠宝火速运回西班牙。在 6 月的一天，正当“黄金船队”驶到亚速尔群岛海面时，突然一支英、荷联合舰队拦住去路，面对 3115 门重炮的轰击，“黄金船队”总司令贝拉斯科下令烧毁运载金银珠宝的船只，于是大部分船只葬身海底。

这批财宝究竟有多少？据被俘的西班牙海军上将恰孔估计：约有 4000~5000 辆马车的黄金珠宝沉入了海底。从此，在近 1000 海里的海底，出现了一批批冒险家的身影，他们有的捞起已空空如也的沉船，有的却得到了纯绿宝石等珠宝翡翠，有的仍用现代化技术和工具继续寻觅。随着岁月推移，困难也越来越大。

当时还有一批由陆地运往马德里的财宝，在途中一部分被强盗抢走。这部分约 1500 辆马车的黄金，据说至今仍被埋藏在西班牙庞特维德拉山区的一个鲜为人知的地方，这显然又像一块巨大的磁铁吸引着梦想发财的人们。

六、亚马逊密林的黄金城

西班牙人推翻了印加帝国，掠夺了所有黄金宝石，西班牙统帅庇萨罗听说印加帝国的黄金全是从一个叫帕蒂的酋长统治的玛诺阿国运来的，便组织探险队，开赴位于亚马逊密林深处的黄金城，但毫无结果。

随后，西班牙人、葡萄牙人、英国人、荷兰人和德国人风闻黄金城的消息，蜂拥而至，深入亚马逊密林。其中，有位叫凯萨达的西班牙人率领约 716 名探险队员发现了黄金城和传说中的黄金湖，找到了价值 300 万美元的翡翠宝石，然而这仅是黄金城难以估价的财宝中的微小部分。

从 16 世纪以来，对黄金湖的打捞一直没有停止过。1545 年一支由西班牙人组织的寻宝队，在 3 个月时间内就从较浅的湖底捞起几百件黄金用品。1911 年，英国一家公司挖了一条地道，将湖水抽干了，但太阳很快地把厚厚的泥浆晒成干硬的泥板，当英国人再从英国运来钻探设备时，湖中再度充满湖水，这次代价巨昂的打捞归于失败。

1974 年，哥伦比亚政府担心湖中宝藏落入他人之手，出动军队来保护这个黄金湖，从此再也无人能够接近这批宝藏。于是，神秘的黄金湖便成为一个无法揭开的谜底了。

七、神秘失踪的第八奇观

18 世纪初，以追求豪华生活而著称的普鲁士国王腓特烈一世建造了被他称为世界第八奇观的琥珀屋，为了讨好俄国，他将这稀世之宝作为礼物送给俄国的彼得大帝。

二次大战期间，德军占领苏联，一个以掠夺文物为目的的法西斯组织将琥珀屋拆卸装箱运住柯尼斯堡。战后，寻宝人员发现德国一位研究琥珀极有造诣的艺术教授罗德博士是位知情人，但是罗德对琥珀屋的确切收藏位置模糊不清，正当他继续考虑线索时却不明不白的暴死。

线索曾一度中断，后来一位青年提供了一条有价值的情报，他的父亲乔治·林格尔曾是纳粹的军官，具体过问并执行了掩藏琥珀屋的命令，并在生前曾亲口告之，琥珀屋藏在一个名为斯泰因达姆的地下室。这份情报又给人注射了一针兴奋剂，搜寻队推断，琥珀屋至今未转移出罗德博士所在的那座城市，也许它仍在一个地下室静静地沉睡着。

八、葬于海底的加州金矿

公元 1849 年，美国加州发现金矿，一时间便掀起淘金热。1857 年 9 月 10 日，一群淘金者所乘坐的“中美”号汽船遇上了意料不到的灾难，这艘小小的汽船有 750 余人，他们组成自救队，妇女和儿童被送上救生艇，全部获救，但 423 名淘金汉连同那无法估量的黄金葬身海底。那些幸存者们个个已无法确定沉船的准确方位，这批加州黄金宝藏的下落也就成了一个谜团。

九、变化莫测的钱坑宝藏

著名作家马克·吐温在《汤姆历险记》中描述说，海盗的宝藏都是装在破木箱里，埋在老枯树下，半夜时，这棵树的树枝阴影所落下的地方就是藏宝地，这类情景几乎就是“钱坑”宝藏的再版。

1795 年 10 月，三位少年登上离加拿大仅 3 英里处的橡树岛旅游，他们发现朝海一面的大片红橡树林中突然出现空旷地，这里很可能埋有海盗的宝藏。原来，17 世纪的著名海盗叫威廉·基特在伦敦被处决前，曾提出一个交换条件：若他能免一死，愿告诉一个埋宝地方。但他被遭到拒绝，连同那个宝藏一道被送进阴间。

从 1795 年起，人们不断进行挖掘，虽然有所进展但依然未能找到宝藏。在“钱坑”挖掘时，曾有一个传说：必须死掉 7 个人才能揭开其秘密，到目前，已有 6 人在企图到达坑底途中丧生。看来，真正秘密的揭开已为期不远了。

十、恐怖的亚利桑纳州金矿

在美国亚利桑纳州，有一个称为迷信山的山区，在山中的某一个不知名的地方，有座被人们称为“迷失荷兰人金矿”吸引着无畏的探险者们。

1840 年开始，很多探宝人一直想找出这处金矿，但很多人不幸葬身荒野，有些人则在途中惨遭印第安人们的伏击而身亡。

后来，德国探险者华兹终于找到了这处金矿并发了财，他的两个同伴不久后全被人神秘地杀害了，凶手是谁一直不得而知。

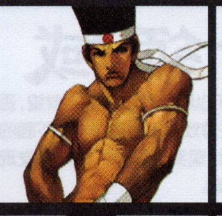
1891 年，华兹死于肺炎，他在临终前画了一张地图，标明了这处金矿的位置。1931 年，一位名叫鲁斯的男子通过种种途径弄到了这张不知真伪的地图，于是他携图入山，然而却一去不返。6 个月后，有人在山区发现了他的头颅，头上中了两枪，样子很惨。1959 年，又有 3 位探险者在这处山区遇害，是谁杀了他们呢？无论怎样，凶手肯定是金矿的知情人，他们试图保留这不成为秘密的秘密。探险者的身影、枪声、腥血、响尾蛇、荒野的呼啸构成了亚利桑纳金矿恐怖的色调，罩在迷信山区的迷雾更加使人混沌不安。

这些尚未出土的十大宝藏，是世界上千千万万个已知或未知宝藏的一部分，它们是已经产生或未产生的惊险故事的线索，无疑，它给人以惊喜、疑虑、遗憾和悲伤。

热血道场

"格斗之王"系列的人物名称、名词出处一文受到大量读者的欢迎，本月登场的是关于"饿狼队"、"韩国队"和"格斗之王 99 队"的资料。此外，关于"格斗之王 EX2"的背景资料续报希望大家喜欢。









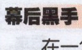



"格斗之王"系列名词出处研究（3）

此次登场的是"饿狼队"、"韩国队"和"格斗之王 99 队"，玩家可以从中寻找自己需要的资料。

角色	对象物	出处	出处种类	内容
安迪	击壁背水掌	北斗神拳	漫画	云之阿修所使用的招术
不知火舞	凤凰の舞、水鸟の舞、白鹭の舞、红鹤の舞等	北斗神拳	漫画	作品中登场的南斗六圣拳拳法的名字
特瑞	Warrior（KOF96 中的下蹲弱脚）	Rock City	乐曲	"RIOT"的"Warrior"一曲
	Road Racin（KOF96 中的近距离强脚）	NARITA	乐曲	"RIOT"的"Road Racin'"一曲
	Glory Calling（KOF96 中的远距离弱脚）	THE BRETHREN OF THE LONG HOUSE	乐曲	"RIOT"的"Glory Calling"一曲
	Thundersteel（KOF96 中的垂直跳跃弱脚）	Thunderstee	乐曲	"RIOT"的"Thundersteel"一曲
	Nightbraker（KOF96 的跳跃强脚）	Nightbraker	乐曲	"RIOT"的"Nightbraker"一曲
	NIGHT DANGER（KOF96 的下蹲弱拳）	NIGHT DANGER	乐曲	"PRETTY MAIDS"的"NIGHT DANGER"
	Ride The Sky（KOF96 的吹飞攻击）	Ride The Sky	乐曲	"Helloween"的"Ride The Sky"
	Eagle Fly Free（KOF96 的跳跃吹飞攻击）	Eagle Fly Free	乐曲	"Helloween"的"Eagle Fly Free"
金家藩	凤凰天舞脚	风魔小次郎	漫画	卡奥斯的皇帝使用的圣剑"凤凰天舞"
	天翔脚	圣斗士星矢	漫画	来源于"饿狼传说"中的"凤翼天翔脚"，灵感来自凤凰座一辉的必杀技"凤翼天翔"
陈国汉	隐藏 STRIKER	机动武斗传 G 高达	动画	与アルゴ·ガルスキ－相似
蔡保健	外形	猛鬼街	电影	主人公变态杀人狂弗雷迪
	こんにゃく	鲁邦 Ⅲ 世	动画	石川五右卫门斩铁剑的招术
	KOF99 时的胜利台词	D4 公主	动画	片头曲"ドリルでルンルンクルルンルン"
	KOF2000 的胜利台词	钢铁天使胡桃	动画	主人公胡桃的口头禅
K'	ワンインチ	截拳道	现实	出自李小龙自创的截拳道
	服装	堕落天使	游戏	与彩京格斗游戏"堕落天使"中的角色"COOL"相似
玛西玛	いくぜ相棒（试合开始前的台词）	鲁邦 Ⅲ 世	动画	次元的台词
	マキシマリベンジャ	筋肉人	动画	同名必杀技
	BunkerBuste	BunkerBuste	现实	现实中的兵器名，地下施设破坏用炸弹
维普	台词"ここがあなたのデッドライン??????"	圣斗士星矢	漫画	一辉与白银圣斗士战斗中的一句台词
	台词"受けてみなさい、手练の鞭よ"	スケバン刑事	漫画	麻宫サキ与海槌丽巳最初初对决时，丽巳的台词
	鞭子的名字"ウッドドウ"	恶魔人	动画	第 37 话"妖兽ウッドドウ怒れる绿"登场的怪物名

"格斗之王 EX2"背景研究(3)



幕后黑手

在一年一度的异种格斗大会"KOF"即将召开的时候，世界各地不断发生连续绑架事件。当然，这一切都与大会主办者的真正身份有关，大蛇的阴影又在黑暗中浮现——三种神器和十种神宝的传说将再度展开。

根据最新的情报，此次幕后黑手的名字是天羽忍，男性，而其它详细的暂时资料不明。天羽忍与和八神庵组队的黑樱王羽有着密切的联系，他们的关系可追溯到黑樱王羽的幼年。王羽今年是 16 岁，那么天羽忍的年龄应该与其相近。



再来看看天羽忍的服装，是不是和"KOF96"大会中的高尼茨非常相像呢？高尼茨是"大蛇四天王"之一，而他和天羽忍究竟有着怎样的渊源呢？天羽忍是否是大蛇一族的成员呢？



策略同盟

此次在本版块刊出的是“日本武将绰号与称号一览”的下半部分。请本文作者速与编辑部联系，同时也请广大读者针对“策略同盟”提出自己的意见，或将独特的心得寄给我们，与其他朋友分享。





日本战国武将绰号与称号一览（上）

集体称号

毛利两川——吉川元春、小早川隆景

毛利四武士——吉川元春、小早川隆景、口羽通良、福原贞俊

毛利五奉行——赤川元康、粟屋元亲、桂元忠、国司元相、儿玉就忠

毛利十八将——吉川元春、小早川隆景、口羽通良、福原贞俊、穴户隆家、吉见正赖、天野隆重、桂元澄、儿玉就忠、志道广良、粟屋元秀、赤川元助、熊谷信直、粟谷元亲、国司元相、井上元兼、饭田元亲、渡　左卫门

那须七骑——芦野氏、伊王野氏、大关氏、大田原氏、千本氏、那须氏、福原氏

尼子新宫党——尼子国久、尼子诚久、尼子丰久、尼子敬久

尼子三杰——熊谷新右卫门、立原久纲、山中鹿之介

尼子七马士——马井汲之助、马饲舍人、马川渡之助、马路走之助、马家登之助、马山翔右卫门、马木彦右卫门

尼子九牛党——牛井谷右卫门、牛尾幸清、牛冈草之助、牛饲糖右卫门、牛川飞右卫门、牛田源五兵卫、牛田锄右卫门、牛尿踏右卫门、牛引夫兵卫

尼子十旗——赤穴光清、牛尾幸清、大西氏、熊野久家、神西三郎左卫门、诹访部(三刀屋)久扶、马来(真木)氏、松田诚保、三泽为幸、米原纲宽（又称为“尼子十砦”）

尼子十助（介）——秋上伊之助、植田稻叶之助、大谷　之助、柴桥大力之助、高桥渡之助、寺本生死之助、早川鲇之助、深田泥之助、山中鹿之介、横道兵库之助

尼子十勇士——山中鹿之介、早（今）川鲇之介、薮中荆之介、秋宅庵之介、横道兵库之介、寺元（本）生死之介、尤道理之介、植田早稻（苗）之介、深田泥之介、小仓鼠之介（根据《战国百科》记载）

蒲生十三勇士——赤座隼人、谷崎忠右卫门、上阪左文、生驹弥五左卫门、阪源次郎、安藤　监直重、上阪源之丞、本多三弥正重、横山喜内、林五郎左、上野田主计头、仪俄忠兵卫、后藤喜三郎高治

浅井四翼——矶野员昌、大野木国重、野村定元、三田村休俊

清洲三奉行——织田信秀、织田因幡守、织田藤左卫门

谦信双璧——柿崎景家、甘糟（粕）景持

三岛村上水军——能岛（村上武吉）、来岛（来岛通康→来岛通总）、因岛（村上吉充）

三国司——伊势北田氏、土佐一条氏、飞弹姊小路氏

三河三奉行——天野康景、高力清长、本多重次

三好三人众——三好长逸、三好政康、岩成友通

摄津三守护——池田胜正、伊丹亲兴、和田惟政

山名四天王——田结庄是义、太田垣辉信、垣屋续成、八木丰信

三山城——竹腰正信、直江兼续、横山长知



上田七本枪——朝仓藤十郎宣政、斋藤久右卫门利信、镇目半次郎惟明、什左次右卫门久正、户田半平光正、中山助六郎照守、小野次郎右卫门忠明

矢中七骑——秋山逢殿助、大泽备后、栗原内记、长　因幡、福岛嘉兵卫、真下下野、松本九郎兵卫（又称“和田七骑”）

筒井左右近——岛胜猛（左近）、松仓重信（右近）

桐生七骑——芥川能登、荒时式部、小曾根筑后、高草木筑前、东宫民部、松岛淡路、松岛式部

田山七武士——伊丹总坚、长续连、温井总贞、游佐续光、游佐宗圆、平总知、三宅总广

天下三秀——明智光秀、羽柴秀吉、松永久秀

天下七兄弟——稻叶正成、可儿才藏、迁小作、谷卫友、中黑道随、丹羽山城、渡边勘兵卫

土佐七雄——长宗我部、香宗我部、吉良、本山、安芸、津野、大平

武田三弹正——高阪昌信（逃弹正）、真田幸隆（攻弹正）、保科正俊（枪弹正）

武田四名臣——马场信房、内藤昌丰、高阪昌信、山县昌景

武田二十四将——武田胜赖、武田信繁、武田信廉、穴山信君、高坂昌信、马场信房、真田幸隆、原虎胤、内藤昌丰、原昌胤、秋山信友、板垣信方、山本勘助、三枝守友、小幡虎盛、真田昌幸、饭富虎昌、横田高松、山县昌景、土屋昌次、多田满赖、甘利虎泰、小山田信茂、小幡昌盛

武藏四家——成田氏、玉井氏、奈良氏、别府氏

武藏七党——猪俣党、私市党、儿玉党、丹党、西党、村山党、横山党

小豆坂七本枪——织田孙三郎信光、织田造酒丞信房、佐佐孙介胜重、佐佐隼人正政次、冈田助左卫门重善、下方左近贞清、中野又兵卫一安

蟹江七本枪——阿（安）部忠政、大久保甚四郎忠员、大久保治右卫门忠佐、大久保新八郎忠俊（利）、大久保新十郎忠世、杉浦八郎五郎镇贞、杉浦物左卫门镇荣

西美浓十八将——相场国信、衣斐光兼、揖斐光亲、岩手道高、轻海光显、国枝正则、郡家光春、小柿长秀、小弹正国家、高桥治平、竹越守久、竹中半兵卫重治、所信国、林道政、船木义久、松山正定、八居国清、山岸光信

信浓的四大将——木曾义昌、村上义清、小笠原忠实、诹访赖忠

小倭七人众——稻垣氏、臼木氏、冈村氏、小泉氏、堀山氏、满贺野氏、吉悬氏

新阴流四天王——丸目藏人佐长惠、柳生但马守宗严、穴泽净贤、匹田文五郎

一乘谷四奉行——朝仓景连、前波景定、小泉长利、河合吉统

伊贺上忍三家——服部家（服部保长，即服部半藏正成之父）、藤林家（藤林长门守保丰）、百地家（百地丹波守）

越后十七将——甘糟（粕）近江守景持、荒川伊豆守、饭盛摄津守、宇佐美定行（盈？）、鬼小岛弥太郎、柿崎景家、唐崎左马之介、斋藤朝信、田（右边添一“鸟”字）山周防守、神藤出羽守、高梨政赖、直江兼续、直江景纲、永井丹波守、本庄繁长、毛利上总介、桃井赞岐守

宇喜多三老——长船贞亲、冈利胜、户川秀安

姊川七本枪——渡边金大夫、门奈左近右卫门、伊达舆兵卫、伏木久内、中山是非之助、吉原又兵卫、林平六

最上八盾——天童氏、饭田氏、尾花泽氏、盾冈氏、长静氏、成生氏、延泽氏、六田氏

斋藤六人众——安藤守就、氏家卜全、竹越尚光、长井卫安、日根野弘就、日比野清美

真田十勇士——根津甚八、三好清海、海野六郎、三好伊三、览十藏、雾隐才藏、猿飞佐助、望月六郎、穴山小助、由利镰之助

织田双璧——明智光秀、羽柴秀吉

织田四天王——柴田胜家、羽柴秀吉、明智光秀、泷川一益

织田四家老——羽柴秀吉、丹羽长秀、柴田胜家、佐久间信盛（歌谣分别称之为：木棉藤吉，米五郎左，勇敢柴田，倚重佐久间）

织田五奉行——菅谷长赖、长谷川秀一、福富秀胜、堀秀政、矢部家定

（全文完）

作者：亚联游戏 kuaiqing13（秀庆）

花之都市

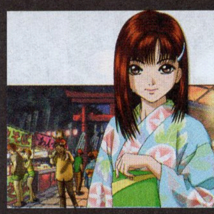
在以下的文章中，我们为广大读者介绍了日本古代的三大美女，喜爱以古代日本史为题材的游戏的朋友，或许听说过她们的名字，而通过本文的介绍，相信会对其有更深入的了解。









日本古代三大美女

静御前

静御前（镰仓初期）不仅以悲剧式的武将源义经的爱妾和美貌的舞女而留名于日本历史书上，而且她还是自古以来为日本人所喜爱的历史人物之一。

她出现在历史舞台上的时间是平家灭亡到向镰仓幕府过渡的短短数年里。那个时候，在都城里有一群叫"白拍子"的舞女。"白拍子"就是穿上平安王朝时期年轻贵族的白色礼服，戴上金色的立乌帽跳舞。舞女们甩动白色的袖子翩翩起舞，十分优雅而飒爽，博得人们的喜欢。

静御前的出身并不高贵。静御前的母亲是叫矶禅师的白拍子，静御前从小跟母亲学舞。她天资聪慧，不仅舞姿优美，而且舞技超群。14岁左右，她在神泉苑为祈雨而舞。也许是她的完美舞姿感动了上天，大雨倾盆而降。从此，她以绝世舞女而闻名。

15岁时她与在坛之浦消灭了平家凯旋而归的源赖朝的弟弟源义经偶然相遇。就在她成为源义经的爱妾后不久，源义经因谋反嫌疑而受到哥哥源赖朝追捕。她也跟随义经逃亡来到吉野山，吉野山是禁止女人出入的，她和义经挥泪分手后，被赖朝的兵抓获。

她被押至镰仓，受到严酷审讯，但她决不供出义经的去向。不久，在镰仓八幡宫的祭祀日，源赖朝命静御前在神前献舞。她穿上"白拍子"的服装，在以赖朝为首的丈夫的敌人面前无所畏惧的起舞。

在大庭广众之下，以歌舞表示对爱人义经的思念之情，这种行为无疑意味着对赖朝的反抗。而且与庆祝节日的的气氛很不相称。静御前当然是知道如此而特意这样做的。源赖朝果然被激怒了，最终还是在源赖朝的妻子正字的劝说下，才好容易退场。

静御前怀了义经的孩子。赖朝有令：是女婴则不斩，但如果生下是男孩当即杀死。

1189年，义经在奥州的衣川被杀害。静御前从镰仓获释，回到京城，削发为尼，为丈夫义经和被杀害的孩子念经祷告，过着凄凉的生活，不久去世，年仅20岁。犹如一颗耀眼的流星在黑暗的夜空中飞逝，静御前在历史的舞台上展现了瞬间的夺目光彩，转眼之间便消失了。

自古以来静御前迷很多，这并不单纯是因为她是爱情悲剧的主人公，而是因为在她的生涯里可以看到不屈服于统治者的反抗精神的亮点。

阿市

出身高贵，拥有绝世的美貌不一定能带来，反之因此招致不幸的例子却不少，尤其在动乱的历史年代中，因其貌美不仅使自己而且使所爱的人也陷入不幸的悲剧也时有发生。

绝代美女阿市于战国时代最激烈的时期出生在尾张（爱知县）的领主织田信秀家里，长兄为著名的织田信长，阿市比织田信长小13岁。织田信秀另外还有五个女儿。阿市从小就十分可爱，伶俐，其温顺而开朗的性格使很多人都喜欢她。随年龄的增长，她的美貌越来越光彩耀眼，博得天下第一美女的美称，成了年轻的武将们爱慕的焦点。哥哥织田信长也格外喜欢这个妹妹。

阿市以16岁年华，听从哥哥的安排，嫁给北近江的豪门，领主浅井长政。长政当时18岁，是一位容姿端丽，刚毅豁达的年轻武将。她真心爱着阿市，没有纳妾，夫妻俩过着令人羡慕的恩爱生活。因为她住在城内小谷馆，因此被尊称为小谷夫人。她的婚姻虽是策略婚姻，却得到了幸福的生活。她生了二男三女，平稳地过了数年。

然而这种幸福并未持续多久，便发生了战国时代常见的事件。浅井长政身不由己，终于与阿市的兄长织田信长交战，展开决死战斗。1573年，最后一个堡垒小谷城被攻破，长政和他父亲剖腹自尽。当时阿市请求殉死，长政不允许。他先将两个男孩子托人逃出，然后派人将阿市和三个女儿送回织田信长处。信长对于一直信赖，并把自己心爱的妹妹嫁给他的浅井长政的背叛十分气愤。一年后，信长命部下羽柴秀吉抓住阿市两个年幼的儿子并处死，然后把阿市和三个女儿送到他弟弟那里，在那里阿市度过了10年孤寂的生活。

1582年发生了"本能寺之乱"。织田信长因家臣明智光秀谋反而被迫自杀，这件事又左右了阿市的命运。信长死后，有不少武将要求和阿市结婚以保护她和三个女儿，其中最热心的是羽柴秀吉和柴田胜家。阿市痛恨杀死了她两个儿子的秀吉，因而嫁给了秀吉的对立面柴田胜家。那时阿市36岁，已经是成熟的女性，但她的美貌丝毫也不减当年。柴田胜家已经开始老了，二人年龄相差很大如同父女，胜家得到了梦寐以求的阿市惊喜若狂。秀吉痛恨夺走阿市的胜家，便举兵攻打胜家。这是1583年的事，距阿市他们结婚还不到一年。阿市让三个女儿逃脱，自己则和丈夫一起为避免被秀吉抓住，登上安置有火药的天守阁自尽。天守阁顿时火光冲天，两个人的尸体粉碎散落。

与世无争，无特殊的才能，更无任何罪过的平凡女人，只是因为上天赋予的高贵出身和超乎寻常的美貌，竟导致了自己和家人的不幸和毁灭。阿市的悲剧在许多小说，戏剧和电影里被反复描绘，深深打动人心。阿市的肖像被传留下来，她典雅的容貌流传至今

细川玉子

战国末期的美女细川玉子（1563~1600年）也是一个有着不幸命运的人。她父亲叫明智光秀，是丹波龟山城的城主，是织田信长的部下。明智光秀就是有名的本能寺之变的主人公，他于进京途中在本能寺反叛信长，信长被迫自杀。但仅仅过了13天，明智光秀又被羽柴秀吉所灭，玉子因为这个事件突然成了"逆臣的女儿"。

玉子的美丽在当时是尽人皆知的。她在本能寺之变的数年前，因主公信长的美言相助，与细川忠兴结婚。当玉子变成"逆臣的女儿"之后，细川一家陷入困境。细川忠兴本应杀死玉子，向秀吉和死去的主公表示忠心，但忠兴深爱玉子而不忍下手，于是把她悄悄地幽禁在丹后一座叫三户野的山里。2年后，经过秀吉的同意，二人正式恢复夫妻关系。

玉子在被幽禁之后接触了传来不久的基督教。美丽、矜持而纯洁的玉子不能忍受逆臣的女儿这个污名，在人烟稀少的深山里，孤独的幽禁生活彻底改变了她的人生观。这个世界上还有什么可值得信任的吗？什么也没有。佛教和儒教都不能解除她的苦恼。这时，基督教的所谓在神之下每个人都是平等的，耶稣的十字架可使你赎罪而获得拯救的教诲使玉子看到了希望。她背着丈夫接受洗礼，并被授予基督教教名加拉莎，成为基督教徒。玉子回来后，忠兴知道此事勃然大怒。因为在秀吉统治的时期，基督教被列为邪教而受到国家禁止。忠兴拿刀逼玉子弃教，玉子坦然说道："惟信仰不能抛弃。"对于这样的妻子，忠兴仍没有把她处置，原因是他的心里深深爱着这位美丽而坦率的妻子。

但从此夫妻常发生矛盾，曾发生过这样的事情。一天，夫妻俩吃饭时发生口角，此时正在修理屋顶的木匠失足从屋顶掉到院子里。忠兴认为木匠偷听了他们的吵架，一怒之下砍了木匠的头，并把血淋淋的首级放在饭桌上。而玉子若无其事，继续吃她的饭。忠兴见此不由毛骨悚然，说："你！你莫非是蛇的化身？"玉子回敬一句："你是什么？杀死无辜的木匠，你是鬼，做鬼的老婆，蛇岂不是更配？"

玉子是封建时代罕见的坚强女性。在那个时代，男人们说什么是什么，女人不敢说出自己的心里话，只能委曲求全。而玉子能够坚持自己的主张，这也许是因为她接受基督教等西方思想，并把这些变成了自己信念的缘故吧。

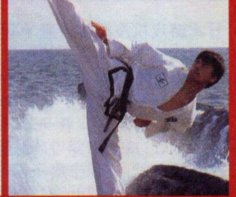
数年后，日本历史进入巨大的转变期。在旧时代末日即将来临之时，忠兴与玉子的夫妻关系也到了尽头，使日本过渡到江户时代的"关原之战"决定了玉子的最终命运。丈夫忠兴追随家康赴关东，而在大阪举兵的石田三成想抓住玉子作人质，胁迫忠兴投靠自己。于是玉子在双方家臣对峙时，用忠兴部下的刀自尽了。

自德川时代以来，玉子作为贞女和妇道的楷样获得很高声誉。到了战后，又逐渐将她作为基督教的信徒，并因其对信仰的忠诚而给予极大评价。无论过去还是现在，细川玉子都是因贞节和信仰而得到永恒赞扬的美女之一。

作者：gameking

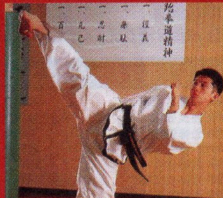
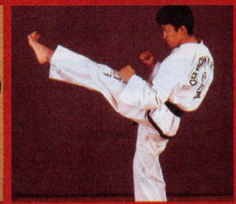
挑战极限

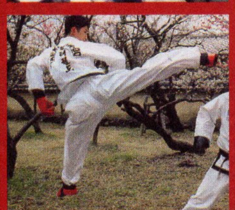
如同中国的国粹武术一样，韩国的跆拳道也有着悠久的历史。经过多年的发展，跆拳道更成为举世瞩目的体育项目。在很多游戏中，我们都可以看到跆拳道的身影。下面，我们就一起来看看跆拳道的历史。









跆拳道

几乎在当今所有格斗游戏中，你都会看到跆拳道的身影。在很多人的眼中，跆拳道现在已不仅仅是一种体育项目，通过各种媒体的宣传，这种竞技运动早已披上了神秘的色彩。那么，跆拳道究竟有着怎样的渊源呢？

跆拳道的历史

古代的跆拳道：原始社会时期，朝鲜民族的人民大部分过家耕生活，余暇辅以狩猎为生。为了获取得食物、抗击外来势力的入侵和抗御野兽的袭击，人在反复的实践中逐渐发展了一些锻炼身体和参与斗的方法，这些发自本能的发明，在社会进化的过程中逐步演化成有目的、有意识的斗技活动，形成了古代跆拳道的雏形。当时人们斗技的目的除了获得食物、抗击入侵和抵御野兽外，更多的是用于参加斗技活动，史书都有所记载，可见当时斗技相当流行朝鲜三国时代的跆拳道形式朝鲜半岛的三国时代是高句丽、新罗和百济三国并存时期大约在公元前一世纪左右，三国相继兴起，高句丽在朝鲜半岛北部，新罗在东南部，百济在西南部，为了争夺领土，纷争四起，因而这个时期跆拳道形式迅速发展以适应战争的需要。据古书记载：跆拳意指使用手和脚，磨炼四肢和身体的灵活用法，是武艺的基础。"剑术是以空手击倒对方的手术为基础。可以看出，当时的练武之人都能灵活运用手和脚战胜对手，成为优秀的武士。高句丽、新罗、百济三国当时对跆拳道的叫法都不同。

新罗时代的跆拳道：新罗势力小而弱，且四面均被强国包围，但却在三国中持续了最长的时间，由于高句丽的入侵，新罗认识到武艺的价值。由陈兴王创立的名为花郎道的青年武团，事君以忠，事亲以孝，交友以信，临战无退，杀身有择为宗旨，组织年轻人聚在一起修炼学问，切蹉武艺。这种制度造就了一批英勇无畏的勇士，保卫了新罗，为统一三国而奠定了基础。证明新罗广泛流行武艺的史实资历料很多，如在《帝王韵记》、《三国中记》、《古事》等资历料中都有跆拳道形式的记载。

百济王朝的跆拳道：百济是当时三国中国力最弱的国家，有关跆拳道的文字记载或遗迹记载关于高名丽和新罗，是史料中记载的便战戏，这种竞技方式方法类似于今天的跆拳道，可以认为是跆拳道的一种雏形。据《三国史记》记载，百济的万代国王大多为了推崇武技，要求全国人都要学马术、射箭和跆跟（原始跆拳道）等武技。当时的史料中还有手臂打的记载，各技法被军队和百姓普遍使用。

高丽时代的跆拳道：高丽是于公元918年在朝鲜半岛建交的一个统一的国家。高丽的忠惠王本人十分喜爱手搏，便要军队必须进行具有跆拳道特色的手搏竞技运动练习。士兵们常用拳掌击打墙壁、木块及砖瓦，以磨炼手部的攻击能力。忠惠王还邀请了武艺超群的士兵金振郗到宫中表演手搏技艺，在朝野上下极力推崇手搏技艺，使跆拳道声望大振，受到广大民众的喜欢，并被规定为军队训练的必修项目。据《高丽史》记载，手搏是高丽人普遍喜好的竞技项目之一。

朝鲜时代的跆拳道：公元1392年，高丽王朝被李成桂建立的王朝取代，国号朝鲜。朝鲜时代由于推荐佛学，重文轻武，这一时期朝鲜的跆拳道技艺没有受到官方的重视，但在民间却始终没有停上过手搏和跆跟这些跆拳道的初始技艺活动。同时，军队也用手搏跆跟作为选择士兵的方法，一个人若想作武官，就必须在竞技时用手搏或跆跟技艺打倒三人以上才行。

近代的跆拳道：公元1910年日本侵占朝鲜后建立了殖民政府，一度下令禁止所有的朝鲜文化活动，跆拳道自然也在禁限之内，这个期间，跆拳道技艺在朝鲜境内销声匿迹，只有靠流浪到日本和中国的跆拳道艺人与日本和中国的武术融合在一起保存下来，这反而使跆拳道得到充实和发展，逐渐形成了跆拳道新的技术体系。第二次世界大战后，朝鲜独立，国家的政治、社会面貌日益改观，自卫术也相应再度兴起，以前被迫留落异国他乡的许多朝鲜人也相继回归故里，同时也将各国的武道技艺带回本国，并进一步将这些技艺和跆拳道技法融一体，去芜存精，融合发展，逐渐形成了现代跆拳道运动的基础体系。

1945年，朝鲜独立后，国家的政治、社会面貌发生了新的变化，自卫术再度兴起，留落海外的朝鲜人也将各地的武技带回本国，和跆拳道融于一体，从而形成了现代跆拳道的体系。当时在朝鲜，自卫术的名称很乱，诸如跆跟、手搏道、空手道、唐手道和其它名称等等。为了使朝鲜自卫术得以正规发展，拳师们都认为必须有一个统一的名称。

1955年，跆拳道的领导人终于将朝鲜的自卫术统称为"跆拳道"。跆（TAI）意指用脚踢踹；拳（KWON），意指用拳击打；道（DO），即指使用手脚的方法。由于跆拳道易学易练，且运动十分激烈，故深受人们的喜爱，很快在朝鲜得到了普及，同时，在海外也到了广泛的传播。1961年9月朝鲜成立了唐手道协会（后更名跆拳道协会），第二年被接纳为朝鲜业余体育协会的会员，首次列为全国运动会的正式比赛项目。1966年，成立了第一个国际组织一国际跆拳道联盟，崔泓熙任主席，后因多种原因，于1972年迁移到加拿大的多伦多。1973年5月，世界跆拳道联合会在汉城成立，金云龙当选为主席。在金云龙的积极努力下，1975年，世界跆拳道联合会被接纳为国际体育联合会的会员。1980年，国际奥委会正式承认了世界跆拳道联合会。在短短的十几年中，跆拳道得到了空前的发展。目前，世界上约有110个国家，2000万之众的爱好者参加跆拳道的练习。跆拳道于1986年被列为第10届亚运会的比赛项目，1988年被列为汉城奥运会的表演项目。今天的跆拳道已不只是一种具有较高攻击能力的技击，而且还是一种精巧的艺术和健身的良方。

1994年4月21日南太平洋体育理事会正式将跆拳道列为南太平洋运动会比赛项目；1994年跆拳道成为广岛亚运会比赛项目；同年9月21号，在法国召开的国际奥委会第103届大会上，跆拳道被确定为2000年悉尼奥运会正式比赛项目，男女各设4个级别，共8枚金牌。

1995年4月26日，在蒙特卡洛召开的夏季奥林匹克国际单项体育联合会代表大会上，世界跆拳道联盟（WTF）被接纳为临时会员。2002年在韩国举行的亚运会上，跆拳道将列为正式项目。

跆拳道不仅是一种具有较高攻击能力的技击术，而且还是一种精巧的艺术和健身的良方。跆拳道联系者以"礼仪、廉耻、忍耐克己、百折不屈"为宗旨。培养良好的道德品质。

跆拳道是以脚部为主的功夫，脚法占的比例高达70%。跆拳道理论认为，在人体四肢中，脚力教手力为强，因此跆拳道非常注重脚法。跆拳道有品势（拳套）24套，还有擒拿、摔击、对拆自卫术及兵器。将跆拳道的基本技法综合运用，可谓千变万化，多姿多彩。

跆拳道的特点

跆拳道是朝鲜民族传统有体育项目，具有其鲜明的特点：

1.手脚并用，以腿为主 跆拳道是以腿法为主的技击术，腿法所占的比例高达70%。跆拳道理论认为，在人体四肢中，腿的力量远高于手的力量，因此提倡腿法的运用。在比赛中，手法往往只用于防守格挡，进攻时主要运用腿法的踢踹，且规则规定，腿法的得分要优于手法。腿法是最重要的得分手段。跆拳道以其灵活多变、丰富精妙的腿法著称于世。

2.以刚制刚，直来直往 在实战竞技中，跆拳道极少采用闪躲防守的方法，而多以格挡防守，以刚制刚，直接接触，方法比较简练硬朗。进攻时，多采用直线的连续截入，以快速连贯的腿法组合击打对手，令人防不胜防。



3.功力测验，方法独特 跆拳道理论认为，经过训练，手脚所发挥的威力是令人生畏的，因此，不能直接运用到竞技比赛中，而只能用那些没有生命的物体，如木板、砖瓦来作目标，以检验一名选手的功力程度。功力的测验已是跆拳道训练、晋级考核，乃至表演、比赛的一个重要内容，成为其固有的特点之一。



日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商
批发热线:028-88178037　　传真号码:028-83361193、83172077
中国火星游戏网 www.marsgame.com 即将全新改版,敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价:VCD:3.8 元/张,DVD:9 元/张,音乐 CD:7.5 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发(收)　邮编:61[illegible]
门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D5-D6　电话:028-852[illegible]
邮购查询热线:028-83414399
邮购赠品:凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八或太[illegible]链一条
注:邮购请在汇款单附言上注明编号即可,如仍写不下,请在汇[illegible]天后来电告知。

日本名卡通动画精选(全彩面正版,日语发音,中文字幕。特价:3.8 元/片,继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变。

编号	片名	数量
005-1	男儿当入樽珍藏版	2CD
005-2	男儿当入樽	4CD
005-3	男儿当入樽 TV 版	35CD
002-1	梦幻妖女	12CD
002-2	妖子魔剑	6CD
010-1	JOJO 冒险(第一卷)	3CD
010-2	JOJO 冒险(第二卷)	7CD
014-1	W-尽华尔兹	2CD
014-2	高达 G	17CD
014-3	W 高达 TV 版	17CD
014-4	高达 08MS 小队	6CD
014-5	高达 0080	3CD
014-6	高达 0083	6CD
014-7	高达 Z	17CD
014-8	高达 ZZ	16CD
014-9	高达 X	17CD
014-10	高达 F9	12CD
014-11	高达逆袭夏亚	2CD
014-13	高达 079TV	16CD
014-14	MS08 小队(完结篇)	1CD
014-16	SD 高达 G 世	1CD
014-17	V 高达 TV 版	17CD
014-18	MS08 小队米兰传说	1CD
014-19	蓝色高达	1CD
014-20	高达 0083(剧)	2CD
014-21	机动梦日记	1CD
014-22	高达 MTV	1CD
014-23	兰色高达 TV	14CD
014-24	高达 W 战争回忆录	4CD
014-25	高达 G 剧场版	2CD
014-26	W 高达杀人课	2CD
014-27	ZZ 高达剧场版	2CD
014-28	X 高达剧场版	2CD
014-29	0079 剧场版	2CD
017-1	不可思游戏 TV	19CD
017-2	不可思议游戏(剧)	2CD
017-3	不可思议游戏延续篇	6CD
017-4	不可思议游戏永光传	4CD
025	饿狼传说(剧)	4CD
029-1	橙露(剧)	2CD
029-2	橙露(TV)	24CD
029-3	橙露 OVA	4CD
032	暗黑破坏神	3CD
035	天空之城	2CD
037-1	怪医秦博士千喜版	2CD
037-2	怪医秦博士 TV 版	8CD
038	DNA2	5CD
052-1	城猎-天才教授	2CD
052-2	城猎-爱与连发枪	2CD
052-3	城猎-百万美金	1CD
052-4	城猎-海滩之战	1CD
052-5	城猎-便衣女警	2CD
052-6	99 城市猎人	2CD
052-7	城市猎人 OVA	5CD
058-1	樱花大战全集	2CD
058-2	樱花大战 OVA	6CD
058-3	樱花大战 TV 版	25CD
058-4	樱花大战真人版	4CD
058-5	樱花大战写真集	2CD
060	碧奇云-兰色种子	13CD
061-1	万能文化猫娘	6CD
061-2	万能文化猫娘 OVA	3CD
062-1	幽游白书(剧)	2CD
062-2	幽游白书(TV)	38CD
062-3	幽游白书(电)	1CD
062-4	幽游白书-大百科	1CD
062-5	幽游白书-飞彩之章	1CD
062-6	幽游白书-幽助之章	1CD
062-7	幽游白书-黑暗武术之事	1CD
063	电影少女	3CD
069-1	X 战记	2CD
069-2	X 战记 TV	20CD
071-1	卒业	4CD
071-2	卒业圣罗 V	1CD
075	风魔小次郎	6CD
076-1	真孔雀王	2CD
076-2	孔雀王	3CD
078	圣子到 BOY	12CD
079-2	天地无用-魎皇鬼	9CD
079-3	天地无用炎夏之圣诞	2CD
079-4	新天地无用(TV)	9CD
079-5	天地无用遥远的思念	2CD
079-6	天地无用外传	9CD
079-7	天地无用地球篇	7CD
079-8	天地无用宇宙篇	7CD
082-1	超-可有记得爱	2CD
082-2	超时空要塞加强版	4CD
082-3	超时空要塞	23CD
082-4	超时空要塞(TV)	12CD
082-7	超时空要塞歌集	1CD
082-9	超时空要塞 D7OVA	4CD
082-10	超时空 7(第一部)	13CD
082-11	超时空要塞 7(第二部)	11CD
082-12	超时空要塞爱丽斯	2CD
089-1	龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
089-2	龙珠 Z 银河最强战士	1CD
089-3	龙珠 ZOVA 大全集	13CD
089-4	龙珠-地球保卫战	1CD
089-5	龙珠-热血热斗	1CD
089-6	龙珠-神龙传说	1CD
093	龙猫	2CD
095	斗神传	2CD
099	百变狸猫	2CD
103	圣传	2CD
105-1	我的爱神	3CD
105-2	幸运 Q 版我的爱神	6CD
105-3	幸运女神 2000(剧)	2CD
106	风之谷	2CD
107-1	3*3 只眼(一)	4CD
107-2	3*3 只眼(二)	3CD
109	魔法提琴手	9CD
110	魔女宅急变	2CD
111-2	魔剑美神第一卷	2CD
111-3	秀逗魔道士第三部	9CD
111-4	秀逗魔道士第二部	13CD
111-5	秀逗魔道士第一部	9CD
111-6	秀逗魔道士第二卷	2CD
111-7	秀逗魔道士剧场版	4CD
111-8	秀逗魔道士剧场版	1CD
113	阿尔斯兰战记	4CD
115-1	相聚一刻 TV	32CD
115-2	相聚一刻岛外篇	1CD
118-1	新世纪福音战士 TV	13CD
118-2	新世纪剧场版	4CD
121	超魔神英雄传	25CD
123-1	浪客剑心特别版	1CD
123-2	浪客剑心 TV 版	40CD
123-3	浪客剑心剧场版	2CD
123-4	浪客剑心追忆篇	4CD
123-5	浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123-6	浪客剑心-逆刃刀	2CD
123-7	浪客剑心-明治剑客	1CD
123-8	浪客剑心珍藏版	3CD
123-9	浪客剑心人气排行榜	1CD
123-10	浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123-11	浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123-12	浪客剑心相乐左之助	1CD
123-13	浪客剑心剑技大全	1CD
123-14	浪客剑心名胜全集	1CD
123-15	浪客剑心星霜篇	2CD
131-1	罗德岛战记(吟游诗人)	6CD
131-2	罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134	宫崎峻 MTV	1CD
148-1	攻克机动队剧	2CD
148-2	攻克机动队 M66	1CD
152-1	少女革命 TV	13CD
152-2	少女革命剧	2CD
154-1	天空战记	3CD
154-2	天空战记 TV	19CD
158-1	北斗之拳	2CD
158-2	北斗之拳(TV)	30CD
160	强殖装甲	6CD
162-1	口袋宠物小精灵 TV 版	26CD
162-2	宠物小精逆袭灵	2CD
162-3	宠物小精灵爆诞	2CD
162-4	皮卡丘的寒假	1CD
162-6	皮卡丘与皮卡丘	1CD
162-5	皮卡丘体育对抗赛	1CD
162-7	皮卡丘结晶塔	2CD
162-8	口袋宠物小精灵剧场版	1CD
162-9	皮卡丘探险队	1CD
162-10	露丘拉的圣诞节(特别篇)	1CD
170	铁拳 1*2	2CD
181	王立宇宙军	2CD
188-1	银河英雄新战争序曲	2CD
188-2	银河英雄 TV	55CD
188-6	银英外传白银之谷	2CD
188-7	银英外传黄金之冀	1CD
188-9	银英战国群雄传	18CD
188-10	银英外传螺迷宫	7CD
188-11	银英传千亿之星	6CD
188-12	银英外传反叛者	2CD
195-1	魔法骑士特别版	2CD
195-2	魔法骑士 TV	18CD
201-1	97 拳王攻略	2CD
201-2	98 拳王攻略	1CD
201-3	99 拳王攻略	1CD
201-4	2000 拳王	1CD
201-5	新拳王 99	2CD
209-1	吸血姬美夕剧	2CD
209-2	新吸血美夕 TV(完)	9CD
200	突而其来的妻子	1CD
211	铳梦	1CD
212-1	侍魂破天降魔之章	1CD
212-2	侍魂斩魔传	2CD
223	猫眼 3	2CD
225-1	宇宙骑士 TV	16CD
225-2	宇宙骑士 II	3CD
234	真女神转生	2CD
245	幽灵公主	2CD
246-1	纯情房东悄房客	9CD
246-2	纯情房东悄房客特别版	2CD
246-3	纯情房东 OVA	1CD
246-4	纯情房东景太篇	2CD
500-1	圣斗士真红少年	1CD
500-2	圣斗士最终战士	1CD
500-3	圣斗士黄金苹果	1CD
500-4	圣斗士海皇篇	5CD
500-5	圣斗士 TV	25CD
500-6	圣斗士-BTX	9CD
500-7	圣斗士北欧篇	9CD
500-8	圣斗士神与神激战	1CD
505-1	金田一 TV 版	13CD
505-2	金田一歌剧院	2CD
505-6	金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505-5	金田一人偶世界	5CD
505-7	金田一神秘马戏团	4CD
505-8	金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
506	岁月童画	2CD
507-1	卡通 MTV 精选	11CD
507-2	卡通 MTV 精选	21CD
507-3	卡通 MTV 精选	31CD
507-4	卡通 MTV 精选	42CD
509-1	生化危机 2 攻略	1CD
509-2	生化危机 2 真人版	2CD
509-3	生化危机 3CG 恐龙危机 CG	1CD
509-4	生化危机 3(真人版)	2CD
509-5	生化危机 2002 真人版	2CD
513	魔法少年	1CD
520	学园侦探团	16CD
525	听到涛声	1CD
526-1	太空战士 8 代 CG	1CD
526-2	太空战士 9 代 G	1CD
526-3	太空战士八 MTV	1CD
526-4	太空战士 10 电影版	2CD
526-5	太空战士 10CG	2CD
526-6	太空战士 TV	8CD
527	青之六号	4CD
528	五星物语	1CD
529	樱花之花组	2CD
530	鬼神童子	2CD
532	精灵使	1CD
534	杀人课	2CD
535	彼男彼女的故事	13CD
536	世界末日	2CD
537	饿沙罗鬼	13CD
626-1	地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626-2	白色十字架	2CD
627	AD 警察	6CD
628	记忆(大友克洋)	2CD
630	十兵卫	5CD
634	真夜中之侦探	6CD
635-1	头文字 DTV	9CD
635-2	头文字 DOVA	5CD
635-3	头文字 D 剧场版	2CD
635-4	头文字 D 电影版	2CD
636-1	倒凶十将传	3CD
636-2	倒凶十将传-封魔五行传承	1CD
637	火宵之月	2CD
638	电脑战记	3CD
639-1	封神演义	9CD
639-2	封神大百科	3CD
642	人鱼之伤	2CD
643	炎之记忆	2CD
647	午夜之眼	2CD
648-1	恶男杰特	9CD
648-2	恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649	黑方武侠	12CD
651	神秘世界	4CD
652	钢铁新世纪	4CD
654	新吹波糖危机	7CD
656-1	守护月天	11CD
656-2	守护月天 OVA	8CD
661-1	高智能赛车	2CD
661-2	高智能赛车 GPX(TV)	13CD
661-3	新世纪 GPXII	3CD
661-4	新世纪 GPXII	3CD
661-5	最终挑战者	1CD
661-6	新世纪 GPX 并列第一	5CD
663-1	最游记 OVA	1CD
663-2	最游记剧场版	2CD
663-3	最游记(TV)	21CD
664	灵魂力量	9CD
665	超神姬	4CD
666	迷宫物语	1CD
670	魔影紫光	2CD
671	妖精战士	9CD
674-1	库洛魔法使第一部	14CD
674-2	库洛魔法使剧场版	2CD
674-3	库洛魔法使第二部	12CD
674-4	库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674-5	库洛魔法使延续篇	7CD
674-6	新库洛魔法使剧(英文版)	2CD
678-1	花样男子	1CD
678-2	流星花园	18CD
679	老人与 Z	2CD
680-1	机动警察(剧)	2CD
680-2	机动警察(电)	2CD
680-3	机动警察 OVA	4CD
681	我是大哥大	7CD
684-1	足球小将世青篇	5CD
684-2	足球小将小学篇	7CD
684-3	新足球小将	5CD
684-4	足球小将欧洲篇	8CD
684-5	足球小将	3CD
684-6	足球风云	1CD
684-7	哨声响起	1CD
684-8	哨声响起时	1CD
686	沙罗曼蛇	2CD
687-1	装甲骑兵(OVA)	3CD
687-2	装甲骑兵(TV)	18CD
690-1	恋爱世纪(剧)	2CD
690-2	万有引力 TV	5CD
691	闪电霹雳车	4CD
694	通灵公主	6CD
696	恐怖宠物店	4CD
697-2	勇者王剧	2CD
698	武神传说	3CD
699	众神的黄昏	1CD
700	电脑刑事档案	3CD
703	网中之鱼	1CD
704	龙骑士	4CD
705	亚里安	2CD
706	时空传抄	6CD
707	变色龙	3CD
708-1	乱马 1/2	2CD
708-2	新乱马 OVA	3CD
708-3	乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
708-4	(第二部)	7CD
708-5	(第三部)	7CD
708-6	(第四部)	7CD
708-7	(第五部)	7CD
708-8	(第六部)	7CD
708-9	(第七部)	7CD
708-10	(第八部)	6CD
711-1	天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711-2	天空艾斯加科尼剧	2CD
712	塞冷前线	1CD
715	快刀乱麻	1CD
717	幽幻怪社	2CD
718	战国魔神	13CD
719	圣露米学院	2CD
720	天使禁猎区	3CD
723	钓鱼武状元	9CD
724	爆笑吸血鬼	3CD
725	奥美帝	2CD
713	刀魂	2CD
728	魔神 B-G-O	6CD
729	星际争霸战	6CD
730	松本零士(宇宙战舰)	6CD
731	女神候补生	9CD
732-1	钢铁天使	9CD
732-2	钢铁天使(剧)	2CD
732-3	钢铁天使久留美式	4CD
732-4	钢铁天使零	1CD
735	安琪莉可	1CD
736	伊甸少年	13CD
739	魔法使	3CD
738	默士录	1CD
740	钢铁神兵	7CD
741	飞天红猪侠	2CD
742	神风怪盗	4CD
743	鲁邦暗杀指念	2CD
744	黄金宝贝	3CD
745	黄龙之耳	1CD
746	兽战士女	9CD
538	特搜机动队	3CD
539	冒险少女拉汀亚 TV	13CD
540-1	GS 美神剧	1CD
540-2	GS 美神 TV 版	15CD
547-1	真三一万能侠	7CD
547-2	真三一万能侠	3CD
548-1	魔术师奥梵第一部	9CD
548-2	魔术师第二部	12CD
549	力古师托宇宙战记	6CD
550	VISTOR(访问者)	3CD
551	EATMAN(食人、铁男)	6CD
552-1	海贼王(电影版)	1CD
552-2	海贼王	36CD
552-3	海贼王发条岛的冒险	1CD
552-4	海贼王黄金大海盗	1CD
553	魔装机神	12CD
556	光明战士-阿基拉	2CD
557-1	重战机	2CD
557-2	重战机 TV 版	18CD
558-1	街霸 II 剧	2CD
558-2	街霸 V 剧	2CD
558-3	街霸(TV)	14CD
558-4	街霸 ZERO	4CD
559-1	棒球英豪-大学物语	2CD
559-2	最后冠军	3CD
559-3	棒球英豪 TV	50CD
559-4	安达充 H2 外传	21CD
559-5	风之速(安达充)	2CD
562-1	福星小子圣水奇缘	2CD
562-2	福星小子爱星之恋	2CD
562-3	福星小子情侣乐天	2CD
562-4	福星小子求你说声我爱你	2CD
562-5	福星小子鬼姬传说	2CD
562-6	福星小子绮丽人之梦	2CD
562-7	福星小子特别版	1CD
562-8	福星小子阿渚的未婚夫	1CD
563-1	绝爱 OVA 版	3CD
563-2	绝爱	1CD
565-1	东京巴比伦	1CD
565-2	东京巴比伦东京惊魂	1CD
566	走向心灵 To Heart	7CD
567	快乐蒸气探团	1CD
568	银河少女警察	6CD
569	铃声 LAIN	5CD
572-1	地狱先生神眉	1CD
572-2	地狱先生恐怖新学期	1CD
572-3	地狱先生(TV)	16CD
573-1	柯南两大杀人事件	2CD
573-2	柯南引爆摩天楼	2CD
573-3	柯南黑暗组织女子	2CD
573-4	柯南 14 番目	2CD
573-5	柯南(TV)	14CD
573-6	柯南世纪末魔术师	2CD
573-7	柯南青山岗昌短篇缉	1CD
573-8	柯南意味深长的音乐盒	2CD
573-9	柯南阿兰的初步推理	1CD
573-10	柯南八代	10CD
573-11	柯南毛利小五郎	2CD
573-12	柯南第十位乘客	2CD
573-13	柯南超级杀人计划	2CD
573-15	柯南黑天使的翅膀	2CD
573-16	柯南本万刑事之恋爱物语	2CD
573-18	柯南瞳孔中的暗杀者	2CD
573-17	柯南太顺利的推理	1CD
573-25	柯南对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573-26	柯南 2001 最新 TV 版	10CD
573-27	柯南通向天国的倒计时	2CD
573-28	柯南特别版-人鱼失踪记	1CD
573-29	柯南暗黑组织之杀机	2CD
573-30	柯南二十年后的杀机	2CD
573-31	柯南月与星与太阳的故事	1CD
573-32	柯南流水亭流出的杀意	1CD
573-33	柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573-34	柯南少年侦探团消失事件	1CD
573-35	柯南名家连续惨死事件	1CD
573-36	柯南暗夜公爵	1CD
573-37	柯南幽灵船	1CD
573-38	柯南外交官杀人事件	1CD
573-39	柯南体育俱乐部杀人事件	1CD
573-40	柯南插画画家杀人事件	1CD
573-41	柯南行动电话杀人事件	1CD
573-42	柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573-43	柯南滑雪别墅阴影事件	1CD
573-44	柯南雾天狗传说发生事件	1CD
573-45	柯南歌南当红艺人杀人事件	1CD
573-46	柯南维纳斯之吻	1CD
573-47	柯南鸟取屋之怪解决篇	1CD
573-48	柯南暗夜死角	1CD
573-49	柯南死亡的復活	1CD
573-50	柯南宝刀争夺战	1CD
573-51	柯南性命交关的复活	3CD
573-52	柯南被杀了四次的男人	1CD
573-53	柯南没消失的证据	2CD
573-54	柯南性命交关的复活之约定场所	1CD
573-55	柯南神秘乘客	2CD
573-56	柯南公寓坠楼事件	1CD
573-57	柯南英语老师 VS 西部名侦察	2CD
573-58	柯南黑暗组织再会	3CD
573-59	柯南十六人的怀疑者	1CD
573-60	柯南怀古饭店神秘事件	1CD
573-61	柯南通往迷宫的入口	1CD
573-62	柯南被封印目墓的秘密事件	2CD
573-63	柯南年幼的目击者	1CD
573-64	柯南流水亭的玄机	2CD
573-65	柯南工藤新一 MY 事件发生篇	1CD
573-66	柯南红鬼村火节杀人事件	1CD
573-67	柯南周一晚上七点半杀人事件	1CD
573-68	柯南丧失记忆的美少女事件	1CD
573-69	柯南仙人掌杀人事件	1CD
573-70	柯南充满谎言的委托人	2CD
573-71	柯南中华街的似曾相识	2CD
573-72	柯南竞技场上无差别	1CD
573-73	柯南迷样信息狙击事件	1CD
575-1	星界之纹章	7CD
575-2	星界之战旗	5CD
575-3	星界之断章	1CD
575-4	星界之纹章(特别版)	2CD
575-5	星界之战旗 II	5CD
575-6	星界之战旗特别版	1CD
578	风之名仗	2CD
580	勇者斗恶龙	10CD
581	破邪大星	3CD
582	南海奇皇	6CD
583	麻木之部屋	2CD
584-1	机动战舰	9CD
584-2	机动战舰(剧)	2CD
586-1	心跳回忆(动画版)	2CD
586-2	心跳回忆(真人版)	2CD
587-1	影技	9CD
587-2	影技剧场版	2CD
588	火魅子传	6CD
593-1	GTO 动画版	25CD
593-2	GTO2000 特别版(真人版)	2CD
595	剑风传奇(烙印战士)	13CD
596-1	水晶国传说	2CD
596-2	水晶国传说 OVA	3CD
599	学校幽灵	6CD
603	烈火之炎	14CD
604	青涩宝贝	12CD
587	影技	9CD
605	枪神	13CD
607	伤追人	5CD
610-1	魔法阵都市(TV)	9CD
610-2	魔界小分队	1CD
614	课本没教的事	2CD
615	恶魔战士	4CD
616	飞越颠峰	3CD
617-1	眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617-2	哥布拉 TV	11CD
618	七都市物语	1CD
619-1	逮捕令 OVA	6CD
619-2	逮捕令剧场版	2CD
619-3	新逮捕令	13CD
620	阳光普照	1CD
621	兽兵卫	2CD
752	鄰家女孩	6CD
753	翼天使之声	6CD
754	超兽传说	2CD
756	黄金战士	6CD
757	D4 公主	4CD
759-1	机械女神	26CD
759-2	机械女神剧	2CD
760	无休战将	6CD
766	苍之流星	3CD
768	幻魔大战	2CD
772	极黑之翼	1CD
773	反黑风暴	2CD
774	伴龙少女	2CD
775	美幸不可思议之国	1CD
778	咒语鬼精灵	1CD
780	雌威队	2CD
781	八云立	2CD
782	虚界之魔兽	5CD
783	午限风情	9CD
784	EXDW 杀手	5CD
788	漫游记	5CD
786	亚历山大战记	7CD
787	银装骑攻队	5CD
788	天使宝贝蛋	9CD
789	超入学园	2CD
790	冷面魅影	5CD
791	依煞	2CD
793	人形草纸	9CD
794	东邪西毒	4CD
797	天国女神	1CD
798	小女孩的玩具	16CD
800-1	铠传	3CD
800-2	铠传开武士军队之讯息	2CD
800-3	铠传浑煌帝传说	2CD
801	禁区外的少女	13CD
802	太空漫游者	2CD
803	快感指令	15CD
806-1	游戏王	13CD
806-2	游戏王剧	1CD
806-3	游戏王 OVA	5CD
809	美少女刑事	2CD
810-1	变形金钢第一部	4CD
810-2	变形金钢第二部	4CD
810-3	新变形金刚	19CD
813	间之楔	2CD
818	漫画英雄	2CD
817-1	犬夜叉	47CD
817-2	犬夜叉	2CD
814	卡片召唤师	5CD
816	掌上妖女	5CD
821	人狼	2CD
811	月影兰	7CD
820	上界之子(婆梭罗)	7CD
824	令人战栗的格林童话	1CD
826	电童	5CD
823	学生妹	2CD
827-1	蜡笔小新	2CD
827-2	蜡笔小新温泉在决战	2CD
827-3	新蜡笔小新	1CD
827-4	蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827-5	蜡笔小新跨越地球篇	1CD
829	秘密电影舞一蹈天后	2CD
830-1	数码宝贝	1CD
830-3	数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830-4	数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD



圣斗士星矢——冥界篇到货啦!

大家期盼已久的“圣斗士星矢~冥界篇”到货啦!现货 4CD(1-6 集),编号:500-9。新货也将在最快时间到货,请注意网站最新节目公告!

火星电玩 marsgame.com

我要入会

会员价:
VCD:3 元 / 张,
DVD:8 元 / 张,
音乐 CD:6 元 / 张
其它产品会员价请上网查询

凡一次性购物190元以上,自动成为邮购会员
免费获赠精美会员卡壹张,持卡享受邮购会员价!
(单独购买会员卡70元/张/年)
定期向会员Email最新目录

详情请浏览网站

火星论坛开通啦!这里是动漫、游戏的王国!是彼此分享的乐园!

- 830-5 数码暴龙 TV 版 18CD
- 851-1 猎人 TV 31CD
- 851-2 猎人 OVA 8CD
- 836 人造人间 6CD
- 834-1 叮噹猫(太阳王传说) 26CD
- 834-2 太阳王映画恐龙 2CD
- 834-3 太阳王宇宙开拓史 2CD
- 834-4 太阳王秋季特别节目 2CD
- 834-5 太阳王翼之勇者 2CD
- 834-6 太阳王新学期特别节目 2CD
- 833 想见到你 1CD
- 847 反斗小皇子 1CD
- 837 织田信长(真人版) 2CD
- 839 超入古加 17CD
- 838 伙头智多星 12CD
- 846 终极战区 1CD
- 840 求恋期 6CD
- 842 此时此地的我 5CD
- 843 机器猫 26CD
- 848 魔法天使 18CD
- 849 不文明泰山 11CD
- 855 泪眼煞星 4CD
- 859 我爱泡影 8CD
- 852 捍卫者 8CD
- 864-1 碱蛋超人 1CD
- 864-2 碱蛋超人狄格外传 2CD
- 864-3 蒙面超人空蛾(真人) 2CD
- 865 星际迷航 4CD
- 862 机动天使 9CD
- 867 原罪 1CD
- 869 古墓丽影 2CD
- 870 永恒传说 5CD
- 871-1 刃牙 9CD
- 871-2 刃牙 I+II 4CD
- 872 湘南爆走族 2CD
- 873 小魔女朵瑞咪 1CD
- 873 地球少女 5CD
- 874 剑星传(星之海洋) 13CD
- 876 乘风少年 2CD
- 877 黑街二人组 9CD
- 878 辣妹当家 11CD
- 879 爆转陀螺 2CD
- 880 死亡的思考 3CD
- 881 卡利奥斯托洛城 2CD
- 882 魔法战士 6CD
- 883 天才风水师 - 水铃 2CD
- 884 手塚治虫特典 1CD
- 885 欢心 8CD
- 886 希望之蛋 1CD
- 887 亚利安第九学园 1CD
- 888 破邪巨星 3CD
- 889 妹妹公主 7CD
- 890 学园战记 3CD
- 891 金太郎 4CD
- 892 爱的寄托 3CD
- 893-1 欲望 10CD
- 893-2 欲望 II. 1CD
- 894 魂狩 9CD
- 896 恋爱季节 7CD
- 897 集合之战 5CD
- 898 魁男孰 1CD
- 899 X 电车昌险 1CD
- 900 娱乐金鱼眼 1CD
- 901 火圣旅团 999 1CD
- 902 真盖特对新盖特机器人 4CD
- 903 惑星的诱惑 7CD
- 904 新白雪姬传说 7CD
- 905 X 予兆 1CD
- 906 绿林寮 3CD
- 907 精灵狩护者 II 4CD
- 908 超级偶像猫玲当 2CD
- 909 梦圆 2CD
- 910 血 2CD
- 911 狂野的禁区 10CD
- 912 太阳之船 4CD
- 913 亚洲龙 2CD
- 914 FAKE 1CD
- 915 魔法少女猫 4CD
- 916 幻影天使 13CD
- 917 草莓蛋 3CD
- 918-1 莎木电影版 2CD
- 918-2 莎木 II 龙之行凤之影 4CD
- 919 动感美少女 1CD
- 920 无限的昌险 3CD
- 921 再造人 009 3CD
- 922 棋魂 34CD
- 923 通灵童子 12CD
- 924-1 学校怪谈 1CD
- 924-2 学校怪谈之邪鬼传说 1CD
- 925 哈雷小子 1CD
- 926 银河昌险战记 2CD
- 927 超都雷登 13CD
- 928 毕其顿的恶魔 2CD
- 929 幻象战士 7CD
- 930-1 千与千寻 2CD
- 930-2 千与千寻 2CD
- 931 飞鹰侠 3CD
- 932 寄生前夜真人版 2CD
- 933 超音鼠 1CD
- 935 吸血鬼猎人 D 2CD
- 936 大都会 2CD
- 937 美少女战士 R 3CD
- 941 超人高斯电影版 2CD
- 942 电击作战 2CD
- 943 死神之迷 4CD
- 944 樱桃小丸子 2CD
- 945 七濑神探 1CD
- 947 圣战士 17CD
- 948 分身战士 2CD
- 949 娇刀战士 1CD
- 950 高校女孩 5CD
- 951 翼神传说 1CD
- 952 铁拳 4 代 1CD
- 953 猫眼神偷 2CD
- 954 新吸血鬼猎人 6CD
- 955 弹珠超人 9CD
- 956 幻魔大战 1CD
- 957 机械人真幌 2CD
- 958 名侦探福尔摩斯 9CD
- 959 电脑美少女 10CD
- 960-1 银河天使队 7CD
- 960-2 银可天使队 II 1CD
- 961 青出于蓝胜于蓝 10CD
- 962 拜托了老师 12CD
- 963 东京地下城奇兵 2CD
- 964 全金属风暴 9CD
- 965 守护者 11CD
- 966 暴走猎人 13CD
- 967 天使一小生意气 7CD
- 968 寻找满月 12CD
- 969 黑巫 1CD
- 970 十二国记 2CD
- 971 神雕侠侣 1CD
- 972 德国轰炸机 1CD
- 974 蓝色回忆 3CD
- 973 盗贼王 11CD
- 976 东京地下城 7CD
- 975 鬼眼狂刀 10CD
- 977 魔法街 1CD
- 978 圣石王者 6CD
- 979 最终战士 3CD
- 980UFO 皇女 4CD
- 981 朝雾的巫女 1CD
- 982 小小雪 2CD
- 983 宝瓶时代 5CD
- 984 果酱少年 10CD
- 985 镜女骑士 2CD
- 986 猎人罗宾 1CD
- 987 炎之蜃气楼 1CD
- 988 漫画大王 4CD
- 989 娜可露露 1CD
- 990 煌罗万象 1CD
- 991 秋之回忆 2CD
- 992 通向光辉的季节 2CD
- 993 我的邻居山田居 2CD
- 994 御龙少年 1CD
- 995 D-D 龙骑士 1CD
- 996 我的漂亮女友 2CD
- 997 星之声 1CD
- 998 美雪美雪 19CD
- 999 陪卿疯狂 3CD

快发 mail

请大家发 mail 到
marsgame@263.net
动作要快呀!如果还没有邮箱,就去申请一个!老朋友也请再确认一次!
告诉你常用的邮箱地址,我们会经常给你们带来惊喜哟!
惊喜的价格!惊喜的产品!

日本动画漫 DVD(精包装,全彩面,每片 9 元,邮费 15 元,无论多少,DVD 使用全新编号,邮购时请注意)

- D001 星辰细雨 1CD
- D002 梦幻妖子 3CD
- D003 暗黑天堂 1CD
- D005-2 灌篮高手电影版 2CD
- 010-1 乔乔昌险 2CD
- D014-2 G 高达 TV 版 5CD
- D014-3 W 高达 TV 版 10CD
- D014-7 Z 高达 TV 版 6CD
- D014-9 X 高达 TV 版 5CD
- D014-11 高达马沙反击战 1CD
- D014-30 地球光·月光碟 2CD
- D017-3 不思议游戏 OVA 2CD
- D025 饿狼传说 1CD
- D029-1 橙露剧场版 1CD
- D030 大运动会 2CD
- D035 天空之城 1CD
- D037-2 怪医秦博士 OVA 版 1CD
- D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
- D076-1 真·孔雀王 1CD
- D079-5 天地无用之遥远的思念 1CD
- D082-2 超时空要塞加强版 2CD
- D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
- D082-8 超时空要塞 OVA 版 1CD
- D089-6 龙珠地球保卫战 1CD
- D093 龙猫 1CD
- D099 百变狸猫 1CD
- D103 圣传 1CD
- D111-4 秀逗魔道士 TV 版 II 3CD
- D118-1 新世纪福音战士 TV 版 3CD
- D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
- D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
- D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
- D134 宫崎峻全集 6CD
- D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
- D158-2 北豆神拳 TV 版(卷一) 7CD
- D158-2 北豆神拳 TV 版(卷二) 7CD
- D160 强殖装甲 II 2CD
- D195-1 魔法骑士 TV 版 6CD
- D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
- D209-2 吸血姬美夕 TV 3CD
- D225-2 宇宙骑士 II 1CD
- D246-1 纯情房东俏房客 TV 版 3CD
- D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
- D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
- D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
- D500-10 冥王计划 1CD
- D505-2 金天一 OVA 版 1CD
- D505-6 金田一杀之深海 1CD
- D507-1 日本动画歌集 I 1CD
- D507-2 日本动画歌集 II 1CD
- D507-3 日本动画歌集 III 1CD
- D507-4 日本动画歌集 IV 1CD
- D507-4 日本动画歌集 V 1CD
- D513 魔法少年 1CD
- D525 听到涛声 1CD
- D526-5 太空战士 10CG 2CD
- D527 青之六号 1CD
- D537 饿沙罗鬼 4CD
- D548-2 魔术师奥芬 II 3CD
- D552-1 海贼王发条岛冒险 1CD
- D553 魔装机神 3CD
- D558-4 街头霸王 ZERO 1CD
- D559-1 安达充大学篇 1CD
- D567 快乐蒸气团 1CD
- D572-1 地狱老师之神眉 1CD
- D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
- D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
- D584-2 机动战舰 OVA 版 1CD
- D593 GTO(麻辣教师)TV 版 25CD
- D605 枪神 6CD
- D619-1 逮捕令剧场版 1CD
- D626-1 白色猎人 TV 版 3CD
- D628 大友克洋记忆 1CD
- D639 封神演义 3CD
- D647 午夜之眼 1CD
- D651 神秘世界 3CD
- D653 女恶魔人 3CD
- D648-1 赏金猎人 TV 版 2CD
- D648-2 天国之门 1CD
- D649 星方武侠 TV 版 3CD
- D656-2 守护月天 OVA 版 2CD
- D661-1 高智能方程式赛车 4CD
- D661-2 新世纪 GPXTV 版 4CD
- D663-1 最游记 TV 版(卷一) 3CD
- D663-1 最游记 TV 版(卷二) 3CD
- D663-2 最游记剧场版 1CD
- D665 超神姬 1CD
- D674-1 魔卡少女樱第一部 8CD
- D674-2 魔卡少女樱剧场版(一) 1CD
- D674-4 魔卡少女樱剧场版(二) 1CD
- D678-1 流星花园剧场版 1CD
- D679 老人与 Z 1CD
- D680-1 机动警察 2CD
- D680-2 机动警察 OVA 版 2CD
- D688 霸王大系之龙骑士 1CD
- D690-2 万有引力 TV 版 2CD
- D711-1 天空艾斯嘉科尼 TV 版 3CD
- D711-2 天空艾斯嘉科尼剧场版 1CD
- D720 天使禁猎区 1CD
- D724 爆笑吸血鬼 1CD
- D728 魔神 BTO 2CD
- D731 女神侯补生 2CD
- D735 安琪莉可 1CD
- D741 飞天红猪侠 2CD
- D773 苍之流星 3CD
- D787 银装骑攻队 3CD
- D796 恋爱白皮书 4CD
- D806-1 游戏王 TV 版 3CD
- D806-3 游戏王特别版 1CD
- D809 美少女刑事 1CD
- D810-1 变形金刚电影版 1CD
- D810-4 变形金刚 TV 版 5CD
- D811 月影兰 2CD
- D814 暗之末衣 3CD
- D821 人狼 1CD
- D834-1 叮当猫电影版 2CD
- D836 人造人间 1CD
- D851-1 猎人 TV 版(卷四) 1CD
- D862 机动天使 3CD
- D864 咸蛋超人 1CD
- D873 小魔女 1CD
- D874 星之海洋 3CD
- D877 黑街二人组 2CD
- D889 妹妹公主 1CD
- D904 新白雪姬传说 2CD
- D910 血 1CD
- D916 幻影天使 4CD
- D922 棋魂 1CD
- D923 通灵王 1CD
- D926 无限的未知 1CD
- D930 千与千寻 2CD
- D934-1 网球王子 TV 版 1CD
- D936 大都会 1CD
- D942 电击作战 2CD
- D954 新吸血鬼猎人 2CD
- D958 名侦探福尔摩斯 3CD
- D984 果酱少年 1 1CD
- D984 果酱少年 2.3 6CD

新碟推荐

- 300 快餐店之恋 3CD
- 301 机甲兵团 16CD
- 302 末日危机 1CD
- 303 少女新娘 1CD
- 304 我希望你在这里 2CD
- 305 小魔女 2CD
- 306 海岸物语 2CD
- 307 地球守护者 2CD
- 308 战斗妖精风 1CD
- 309 秋秋公主 3CD
- 310 火影忍者 5CD
- 311 推理之绊 2CD
- 312 美女讨伐二人组 4CD
- 313 绝对任务 2CD
- 314 钢琴少女 1CD
- 315 闪灵二人组 4CD
- 316 返乡战士 2CD
- 317 情感的约束 2CD
- 318 可可露图书馆 2CD
- 319 花羽联盟 2CD
- 320 玩戏 1CD
- 321 完美的恋情 5CD
- 322 钢铁侦探 2CD
- 323 花田少年史 1CD
- 324 新春羽毛球大赛 1CD
- 573-100 柯南法庭对决 II 菲对九条 1CD
- 573-101 柯南危险的处方笺 1CD
- 573-102 柯南九个门大搜查 1CD
- 573-103 柯南超级汽车陷井 1CD
- 573-104 柯南诅咒的假面的冷笑 1CD
- 573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声 1CD
- 573-106 柯南偶像们的秘密 1CD
- 573-107 柯南疗养森林的不在场证明 1CD
- 573-108 柯南酒窖密室事件 1CD
- 573-109 柯南南纪北滨神秘之旅 1CD

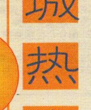
精品系列

卡通、游戏钥匙扣,品种齐全,全进口塑料,做工功精美!邮购特价:4.5 元
游戏 T 恤,色彩绚丽,彰显十足个性!邮购特价:30—48 元/件
太空战士八、十全系列文化产品(烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等)



新年新气象





商城热卖



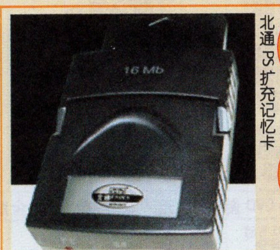
CD 机"世界最小,最轻"—SONY EJ2000



SONY 的 MD 十周年纪念版录放型 NET-MD,功能齐全,极具收藏和使用价值



二手 PS(九成新)



北通 PS 扩充记忆卡

注册就中奖





配送问题

我要等多久?

我们会在您网上支付成功或收到您的汇款后及时将商品寄出。

邮政汇款约需 3-7 日到达,邮寄根据地区不同可能需要 5 至 15 日(偏远地区 20 日)。

未收到商品

如果您在以上累计时间后仍未收到商品,请按以下程序进行查询

①、首先在网上查询货物是否发出(以包裹单号为准,目前暂时只向汇款地址填写为网上邮购地址的朋友提供此服务);

②、如网上显示未发出,则通过 E-MAIL 或是致电邮购热线查询,确认是否发出;

③、如确认货物已发出,请与当地邮局联系查询。

如果按照第 2 条的①、②、③查询后,确认货物未发出,请按投诉程序进行。

增设 EMS 特快

EMS 特快专递服务将针对不同产品部分增设。



售后服务

如购买 VCD、DVD、CD 以及游戏等碟片有质量问题,可以寄回来,经确认后免费更换同种产品。

硬件产品根据不同产品及厂家的规定,按照产品包装内的保修卡执行。



联系我们

投诉程序

①、在网上填写投诉原因(详细写明汇款日期及邮购物品,收货人姓名等信息)

②、致电投诉热线 028-88178037

③、我们有专人负责,在接到投诉后 1 个工作日内给你一个满意的答复及解决方案。

有奖建议

欢迎对我们的网站提出合理化建议(marsgame@263.net),以便我们不断改进工作方法,提高服务质量,您的建议一旦被我们采纳,我们将赠送一份精美的小礼品表示感谢!





天津海虹游戏

邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020 邮购热线：022-27224060
门市地址：天津市和平区兴安路 185 号天津市和平区兴安路 134 号 e-mail:yzjrpg@163.net



邮费:不论品种数量(主机除外),一次只需 15 元.邮购软件 150 元以上免邮费,软硬件混合购买 200 元以上免邮费.如汇款单附言写不下请您以电话,传真或信件的方式将商品内容告知我店.我店提醒各位玩家:请您务必写清详细地址并将邮政编码附在后面,以免耽误发货速度。本店开展邮购多年,信誉卓著,款到 24 小时发货包您满意.节目单免费索取。

主机贩卖区

商品	价格	邮费
PS2 39001 型(原震动手柄,AV 线,大电源,完美直读)	1950 元	邮费 50 元
ps2 30001/30006/30000 型(配置同上)	1780/2080/2150 元	邮费 50 元
XBOX 日版主机(原装手柄 + 原装 AV 线 + 电源 + 完美直读)	2750 元	邮费 50 元
NGC(纯黑 / 蓝色 / 橙色任选,AV 线,电源,原装手柄 + 任选原版盘 1 张)	1980 元	邮费 40 元
DC 美版 / 欧版 / 日版(原装手柄,AV 线,大电源,震动包,4m 记忆卡)	780 元	邮费 40 元
PS ONE(原装震动手柄,AV 线,电源,透明 IC 记忆卡 + 任选 10 款游戏)	650 元	邮费 40 元
原装 GBA 日产机 8 种颜色任选(送透明套 + 套装卡盒 + 耳机)	580 元	邮费 30 元
八成新 PS 机 7501 型 9002 型(双手柄 + 电源 + 记忆卡 + 任选 10 款游戏)	500 元	邮费 50 元
八成新土星 SS 机(双手柄 + 电源 +AV 线 + 任选碟 5 张)	350 元	邮费 50 元

PS 经典英文版游戏 8 元 / 张

太空战士 4/5/6
太空战士 7(4CD)
太空战士 8(4CD)
太空战士 9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the beyond

阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
太空战士战略版
星海传说 2(2CD)

寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
女神异闻录罚
牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)

幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
雷盖亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
神佑擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

DC 软件 6 元 / 张,优质碟,付使用说明.经典 PS500 余种,SS 软件 300 余种,均为 8 元 / 张,请参看以前广告或免费索取节目单。

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂锤
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081SEGA 俄罗斯方块
082NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089QUAKE
090QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108F1 世界 1
109F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN,RPG)
120NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125DDR2 代完美版
126DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM,RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135JULY 七月(AVG)
136 央华封神(ESP,战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
[illegible]
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星 1
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184DC 超任模拟器 5CD
[illegible]
219 噗呦噗呦 4(方块,SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229CAPCOM 网球
230SEGA 实景钓鱼
[illegible]
263SONIC 大冒险 2
264SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001(战略)
271 大富翁(4 打,CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273GP 赛车
274 急速飞车
[illegible]
309NBA2K2
310SEGA 棒球 2K2
311ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
[illegible]
356 吉亚之丘(恋爱)
357FOG 明星探(AVG)
358 斑鸠

游戏音乐大全,经典卡通音乐精选,8 元 / 张。 配件内容、卡带内容,请参看以前广告或免费索取节目单。

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷 029 太空战士神秘的旅程 030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 α 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152RPG 经典爱之章
153RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
163GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪 EVA 特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声 2CD
250 皇牌空战 4 原声 2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others-7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
272 ICO 原声
273 幻想水浒传 2 管弦乐
274 幻想水浒传原声 2CD
275 星海传说 2 交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士 2 原声
278 妖精战士 3 原声
279 龙战士 1 原声
280 龙战士 2 原声
281 龙战士 3 原声
282 龙战士 3 歌曲集
283 龙战士 4 原声 2CD
284 鬼泣原声
285 FF10 钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务 3 原声
290 格兰迪亚 2DEUS
291 格兰迪亚 2POVO
292 格兰迪亚 X 原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机 2 原声 2CD
296 生化危机 2 重奏
297 生化危机 2 混音
298 光明 2 古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚 2CD
300 WILD ARMS3 原声 4CD
301 异度传说原声 2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战 2 原声
304 纹章传说原声
305 DDR 一代歌曲集
306 DDR2 歌曲集
307 鬼舞者 2 原声
308 三国 6 原声
309 波波罗克 3 歌曲集
310FF1+2 原声(PS 版 2CD)
311 幻想水浒 3 歌曲集
312 机器人大战 IMPECT 原声
313 机战歌曲联唱
314 三国 5 原声
315PS2 魂斗罗原声
316FF 经典音乐连奏
317 机器人 α 交响乐
318 超级忍 2 原声(MD 版)
319PS2 高达战记原声
320 红色警报原声
321 命令与征服原声
322FF10MTV
323 高达 SEED 歌曲集
324 樱花大战 1+2 原声

PS2 经典 DVD 游戏 10 元 / 张,经典 CD 完全版 6 元 / 张。台湾版仿原装珍藏碟 30 元(带★号标记)。邮购时请注明 2-3 个备选节目

最新 PS2 DVD 节目
无尽的沙加(RPG)
感染扩大 3(RPG)
阿尔戈斯战士
NBA 全明星 5 人
合金装备实体(35 元)
魂斗罗(DVD)
实况足球 6 最终版(DVD)
王国之心最终版
钟楼 3
新炸弹人
哈里波特 2 中文
大逃亡(AVG)
机动新撰组(RPG)
反恐精英(AVG)
骰子方块中文

动作 AVG/ 过关
鬼武者 1★
鬼武者 2★
横行霸道 3(GTA3)
鬼泣★
真三国无双 2★
零 ZERO★
绝体绝命都市★
恐龙猎人
脱狱者

乔乔奇妙冒险
捉猴 2
铳墓
新三角洲特种部队
盟军敢死队 2
真三国无双 2 猛将传
真三国无双 2 中文
战斗女王
崩坏前夜
猎头者
ICO 中文版★
生化维罗尼卡★
生化危机枪版 2
合金装备 2★
黑超特警 2
魔剑 X
蜘蛛侠
盗墓谜城 2
蝙蝠侠
地狱方舟 2★
保镖
911 最高戒备
武士屠龙
荣誉勋章 3
灵魂战士 2
风之少年 2
剑豪 2

人猿泰山
马克佩恩
藤原纪香
海豚(SEGA)
寂静岭 2★
寂静岭 2 最期之诗
超人
指环王中文
战斗封神(四打)
忍
飞天神偷
雷曼 2
GTA3 罪恶之城
脱狱潜龙
007 择日再死
沙漠风暴
海豹突击队
神秘岛 3
小龙斯派罗
猎鹿者

对战类
VR 战士 4
SNK VS CAPCOM2
铁拳 4★
生与死 2 加强版★
罪恶格斗 X

七龙珠 Z
拳王 2000
真人快打 5
WWF 摔跤 3
洛奇
X-MEN

战略 RPG 类
雷盖亚传说 2
三国战记中文
波罗克洛伊斯 3
感染扩大 VOL.1
感染扩大 VOL.2
炼金术士 3
封神演义 2
黑云(SCE RPG)
博德之门
英雄潭 2
创造球会 2002★
LMA 足球经理 2002
决战 1
决战 2★
格兰蒂亚 2
格兰蒂亚 X★
机器人大战 - 冲击★
装甲核心 3★
基连野望★

联邦 VS 自护★
基翁前线 0079★
太空战士 10 国际版
幻想水浒 3
Wild arms3★
游戏王
王国之心★
我的暑假 2
旧世界的遗产
双心
龙战士 5
卡片召唤师 2
SD 高达 G 世纪
暗黑编年史
宿命传说 2

体育类
东京巴士
街头篮球
RS 骑魂
水上赛艇
电车 GO 山手线
Q 版赛车
Test drive
极限滑水
滑板 2002
GT 赛车 3

GT 赛车概念版★
GT2002 东京 - 日内瓦★
首都高速赛车
V 拉力 3
F1--2002
大众高尔夫 3
极品飞车
越野四驱车
法拉利 F355
东尼滑板 4
NBA2K3(SEGA)
NBA2003(EA)
特技自行车
头文字 D
超级 RUNBOUT3

恋爱育成 / 其他类
妖精物语
心跳回忆 3 男孩篇
心跳回忆 3 女孩篇
小甜甜布兰尼
夏色砂时记
二人花火 2
太空 5 频道 2★
心跳回忆 2 音乐篇
记忆之歌
大学生 203#

打碟 6 代
此花 2

射击类
Z.O.E
Q 版坦克
恐龙危机枪版 3
阿帕奇直升机
皇牌空战 4★
吸血鬼之夜
响尾蛇战机 F
空中救援队 2
飞空之舞 4
高达战记
VR 战警 - 重生
星球大战前转 2
火龙帝国
超时空要塞
恐龙猎人

PS2 CD 经典完全版
实况足球 5
实况足球 6★
史克威尔足球★
侍★
降魔默士录★
三国志八

太阁立志 4
兽化格斗 3
牧场物语
DDR6
半条命
蚊子日版
街霸 EX3
铁拳 TT★
18 轮大货车
梦幻骑士 3
时空枪手 2
阻击手 2
山脊赛车 5★
JELECO 跳舞机(2CD)
真实钓鱼 2
WTA 女子网球
武装雄狮
世嘉 VR 网球 2
帝国时代 2
式神之城★
REZ
海底大战争
真魂斗罗
阻击手 3
忍者强袭

编读往来

“不写功略的理由”

——贵州凯里市 麻疹

看着各游戏杂志上大把的游戏攻略投稿，脑海里出现了无数银子砸来的情景。嘿嘿，好办法，赚钱玩乐两不误。凭着俺十多年的游戏经验，好歹写个把攻略应该不成问题，咱说干就干……

提笔，无语，呃……

问我玩过几个游戏？没几个，身处偏远山区，信息闭塞，当人家玩MD，SFC的时候，咱还抱着FC流口水，感觉像个低能儿。PS没玩几年，PS2有出了，真觉着赶不上趟了。再则就是囊中羞涩，勉强混个温饱，兜里没多余闲钱购置游戏机，再说老爸老妈看见游戏机就“分外眼红”，恨不得除之而后快，如果PS不是向兄弟借来的，早就被灭了。有闲钱了，就跟兄弟们去街机厅来个把个小时的PS2，过过干隐。如此情况，如此环境，怎可能依靠写攻略投稿赚钱嘛？甭想，而且那么点银子还不够去街机厅折腾一下午的呢！

那么，咱精通什么游戏呢？都有小乘。呵呵，初听有些“小强”的感觉吧？其实就是18般武艺样样稀松。这不，不久前刚刚搞清楚PUZ TAB ETC是啥东东……。拿格斗来说吧，咱是玩过的，不就是前绕半圈后绕半圈吗？再复杂的必杀咱也用出来过，只是就是赢少输多，连7、8岁的小屁孩儿都不是对手……还有就是连招的名字都叫不上来，更甭说什么鬼步、小葵花啊，一紧张就知道前半圈+拳了（汗……）。像俺这样的超级菜鸟要写格斗攻略肯定会让所有读者被高打来个N连胜不可……。至于其他的类型就更不用说了，攻略ACT游戏的时候咱还有个称号——“一关王”，意思就是经常挂在第一关：（SLG咱又没有“决胜于千里之外，运筹策帷幄之中”的能力，顾前不顾后是我的唯一策略；最后就是RPG，要搞定的不是自己的水平而是那些蝌蚪文（寒）……

俺懂日文吗？不懂……。曾几何时，俺刚接触到电玩的时候，就对那些漫天的蝌蚪文深恶痛绝，瞧着屏幕上一排排的蝌蚪游啊游的，就像食心魔一样不断吞噬着我的耐心和对游戏的热情。痛定思痛，决定搞定日文的先，信心满满的样子，俺仿佛看到了游戏生涯的希望……。没过几天，俺就变身为霜打的茄子，蔫到一边去了。几个兄弟还笑问：“学得咋样了？”对曰：“中华五千年文化博大精神，怎么能忘本呢?!”。呸！俺怎么这么能扯淡啊！总不能让眼前的白纸永远空下去，咋办？来个流程攻略吧！您没看现在杂志上到处都是这玩意吗？就这么办……刷刷刷……（动笔开始）

恩……也成了，不过……这样的东西有人看吗？有吧……，拿个兄弟看先。

“什么玩意这是？”

“攻略是也！不错吧？”

“投稿来钱吗？”

“您没看杂志上全是这样的流水帐吗？”

“恩，甚好！我这里有20来篇，您给个半价，贱卖。”

“……”

看样子，这样的攻略不咋样，人家好不容易弄个好剧情，到咱这里就成了流水帐了，有些对不住人家厂商的感觉啊。一个游戏，各有各的玩法，所以你玩得不一定是最佳方案。攻略好倒是好，缩短了我们游戏的时间，但攻略也是把双刃剑，时间节省下来了，必定是要以一部分乐趣和自我发现来做代价的。相信制作攻略的人的感觉是无法传达给攻略中的玩家的，反之是被攻略牵着鼻子走，感觉是被游戏玩了……

说了这么多的理由，其实最重要的还是咱的文笔水平不怎么的。读书的时候作文就没上过80分，害怕写作文是从小就开始，已经有了历史依据的现象了。硬写出来的东西没少被罚重写，老师那“揪耳之则”外加“狮子吼”现在想起来犹如昨日噩梦。现在虽然看了很多书，好象文章水平也没多大长进，就凭现在这半吊子的水平都不好意思写，就是写了，怕事道不清各前因后果，恐怕也要耽误各位看管，丢脸不说，激怒了疾恶如仇的玩家可是要身首异处的。

洋洋洒洒说不上，晃晃悠悠地写了几千字，（一本正经状）咱要表态，咱就是不会写攻略的。

兄弟A：这小子就是吃不到葡萄（稿费）说葡萄是酸的……

……

还没说完！再来一句：攻略不是那么好写的！

众：怎么没完了?! 拖出去K一顿先！

valkyrie：说实话，真不知到这样一封信应该如何取舍，再加上本次因为没有调查表的缘故来信有所减少，于是咬咬牙就全都刊登上来了。麻疹同志的感受我曾经也体会过，那是再我刚刚看杂志而还没有开始学习蝌蚪文之前的事情了，那个时候对杂志社内部的工作日程真的就是“娱乐工作”两不耽误的想法，而且这种想法一直陪伴我走过了很多各身为玩家的日日夜夜。单单就攻略来说，我的个人看法是这样的：

虽然我的玩龄有15年，但是正经开始研究游戏也不过这5、6年的时间而已，例如我是从97年开始买游戏杂志的（那个时候“电电”还送游戏海报呢，2月送的是《五星物语》，3月送的是《VF战士》的梅小路葵，真怀念啊。）而那个时候唯一觉得最有用的就是杂志每月刊登或者连载的攻略，有这种感觉的原因有二，第一是因为自己当时还是各菜鸟，RPG和AVG攻略比较困难，再一个是因为想知道蝌蚪爬啊爬的究竟是个什么意思……也就是说，当时的攻略真的是教育娱乐双项服务了。这就是我菜鸟的时代啊……

后来，开始学习蝌蚪文，游戏也越玩越精，攻略RPG时，即使连按手柄上的圈键也不怕因为陋掉什么对话而无法通观，当然这现象不在我一个人身上出现，很多比我资深的老玩家也是这么一个进化过程，不是曾经一个时期出现了许多拒绝看攻略的玩家吗？而在今后这个信息爆炸的时代，菜鸟们进化升级为老鸟的速度将更快……所以，攻略起码就少了一层指南的意义。那么，不会日文的朋友则需要一份好的，自己喜欢游戏的攻略来看看究竟奋战的这几十个小时是为了什么？所以攻略的观赏性和精确性就犹为重要，然而详尽+文学味道=冗长的篇幅，知道剧情的玩家当然会不屑一顾，而相信杂志社也很少情况愿意陪钱还让这些东东占每月少得可怜的页数吧。

以上就是流程攻略诞生的温床。

以上也是我对现在攻略在各位玩家心目中所占位置的评估，另外还有很多没有计算进去的因素，比如人为的交流，通过网络来讨论一个游戏的攻略方法，很多游戏大作在发售当天就出现了关于这个游戏的攻略BBS，而以前那些游戏就更不用说了，尽数全部保存在网络这个伟大的世界中。而每月或者半月一次的游戏杂志，从时效性来说就显得匮乏很多吧……，现今的杂志将攻略转为深层研究的缘故也是在此。

（这里告诉喜欢从网上找攻略和能够看懂日文的朋友一个寻找日文攻略搜索引擎的方法，大家可以在www.google.com中输入“完全攻略の道”，这样会出现很多不错的引擎，再继续寻找自己想要的攻略会很方便，这方法是从一位“电软”的编辑那里嫁接过来的，活活~~）

最后，还是想回到信上，多多少少能从文理之间看出些许作者的无奈啊。不过呢，就一名玩家而

言，重要的不是自己是否能够看懂日文，不是自己的文笔好坏，不是是否赚取过稿费，更不是自己游戏水平的高低或者持有机种的多少好坏，最重要的是热情，比如中国的足球水平是如此的不近人情但仍旧有着无数球迷的支持一样，怎能因这个国家的足球水平来断定这些人是不是球迷呢？

我是北京的一位老玩家，不是自己吹嘘自己，我的年龄和玩龄都比较长，不过除了年长之外，没有什么特别了 –_–b

因为工作繁忙的关系，很多游戏都是在慌忙之下就通关而没有留下什么印象，至于平时周末能够赖床看“电电”是我最大的享受。在很早以前，电电的网站 www.newtype.com.cn 给我留下了非常深刻的印象，综合动漫游戏电影等，相信为电电争得了不少人气和销量吧？但是，后来为什么销声匿迹了呢？我一直以为是改域名了，多方查找也没有结果，再加上我身边游戏玩家人数 =0，根本就是和这个网站失去了联系了。事后半年，在某 BBS 上得知原来 newtype 已经关门大吉，这太让人不可思议了，好端端的一个网站，为什么要关？也许是我孤陋寡闻，现在很多的动漫游戏网站都是 newtype 的后辈吗？现在人家其他杂志正在开始兴建自己的网络社区，这更是比电电当初的网站晚了很多不是？真希望电电能够利用起这宝贵的网络资源。

——北京西城　年龄???

valkyrie：其实，我们大家又何尝不想从正门堂堂进入 NT 呢？同事说我怎么吃也吃不胖的原因大概就是每天翻墙进 NT 论坛而累瘦的吧。好了不开玩笑了……，这里和大家说一下，这位读者是我接手邮通社以来遇到过年龄最大的一位，其实他在信中写了自己的真实年龄并拜托我们不要说出去……汗……，不过我在这里可以透露这位年龄??？读者的年龄位数不是 3 位啊！另外，年龄??？同志还说如果 NT 重新建立起来以后他要争取第一个强注一个“年龄???”的尼称，如果大家真的有兴趣知道他的年龄，等有朝一日重建立 NT 后去 BBS 上捕捉他吧……

至于 NT 的重建，我们只能说尽快、尽力而已，这里可以告诉大家，电电绝对没有放弃或者忽视 NT 的存在，正如这位读者所说的，这是我们电电的有利武器，是电电的宣传窗口，是电电的互动专栏，就像早上 6 点中的太阳～！有体面的版面设计！大把的业界信息！还有很多等着注册的小……（主编开始怒视……）总之，在这个问题上我们众小编永远和读者站在一条战线上！走！声讨去……

你们杂志的错别字实在是太多了啊，有些错误出得还很关键，例如攻略中输入的密码竟然也有错误，不知道是印刷失误还是小编失误。本期杂志的错别字在我寄来的副表中，相信还有陋看，不过就现在这个情况来看，完全可以再拼凑出一篇文章来了吧？我知道这期杂志社少了 3 员大将而使得其他小编任务加众，但也不至于重到如此地步吧，这如何向已经退役的 3 位原老交代啊？干脆我给你们提个意见，以后谁负责的栏目错别字出现最多，谁就用一半工资来帮助大家改善下月的伙食或者卡拉 OK 一回什么的，看你们以后再出错误！

——上海浦东　小凉

valkyrie：是是，您说的极是，主编也每天在排版间大喊：“的地得要分清楚啊！”来告戒我们，在本期的制作过程中我们都加了小心，生怕出错……更怕自己成为第一个新制度的牺牲品……而为了惩罚我们，主编已经要我们每人都用您邮寄过来的错别字表来编写一篇文章，而且每个人都不可以有丝毫的重复……结果当主编看完了我们众人的作品之后的第一句话竟然是：“怎么还有错别字出现啊?！”

不知道为什么这期和上期都没有读者调查表？难道说是杂志社因为抽奖而被抽穷了？算了，还是自己写信来吧……

我有几个问题想问诸位一下：

第一：各位心目中的“游戏”究竟是什么？

第二：杂志社内工作之余都做什么？

第三：杂志社内所用游戏软件是不是Z版？

第四：原来的《电子游戏广场》、《电子游戏一点通》去那里了？

最后祝愿各位春节快乐，能够在 2003 年里做出更好的成绩。

——四川成都　韩晓



valkyrie：读者调查表会尽快再次和大家见面的，这段时间只好麻烦大家重新将意见和建议搬回到信纸上了……

第一：这个问题问得好啊，不过相信每个人的答案都不同吧？晶认为游戏是“众乐乐”的好道具，毕竟，他和夜露死苦一起切磋《街霸》的时候我还是个天天吃蘑菇长大个儿的孩子呢。而夜露死苦认为游戏是成长过程中的辅助道具，所有的孩子从认真对待游戏开始学习认真对待自己的生活，当他们不再游戏的时候也是他们完全容入游戏的时候。葵双叶则认为游戏完全精神世界的产物，我们身边有很多视游戏而不见的人，也许在他们的精神世界中游戏只是一个叫做“游戏”的东西，而不明白其中的乐趣和美感，所以它只存在于精神世界。其实，我认为游戏是将我们大家联络起来的重要桥梁，我今天能够拿到您的来信说明我们之间有游戏是共通的，当然您手中的电电也是共通的证据……

第二：这个问题问得更好啊，其实我们在工作之余一半都讨论去什么地方玩既经济又实惠，例如考虑到晶的饭量就不得选择自助餐，考虑到葵双叶的歌声就不得不绕开有卡拉 OK 的地方，考虑到夜露死苦的 VF 战士的水平就不得不拆毁有 VF 战士的机厅，而他们却总是很一致地在吃饭时鑵我喝酒，因为那样的话我很快就会踏上自创的醉猫舞步……

第三：这个问题提得……（valkyrie 回头叫到：主编，还是您来回答这个问题吧……）

第四：在整个市场都在奋力拼杀的情况下，杂志社内当然也很快意识到了以上两本的重要性，虽然因为原来一些原因而停刊，但绝对不是因为它们在玩家心目中没有市场。而这两本的复活方案已经早在去年年底的会议中就已经露面了，在人力财力都允许的情况下，我们当然要重新推出到各位玩家面前，也为市场竞争增添生力军！请大家耐心等待～～！

嗒嗒揭示板

由于印刷和运输的问题，杂志社领导决定暂时停止印刷随杂志附带的“读者调查表”。然而我们统一战线的募集活动仍旧继续，抽奖活动也没有停止，具体情况改为：杂志社依然收录读者对于统一战线的投稿和入会申请，除以上外还请读者写清所购买杂志的月份和对杂志的评价，当然也可以点评自己喜爱的小编和文章或者栏目。抽奖活动改为直接抽取读者当月来信的形式，这里建议各位用大而厚的信封……从体积上先占据优势先。

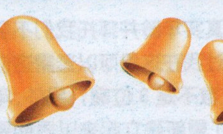
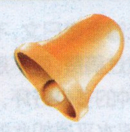
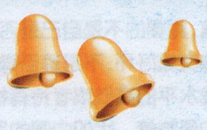
我们的通信地址是：北京市清河邮局 062 信箱《电子游戏与电脑游戏》杂志社

邮编：100085

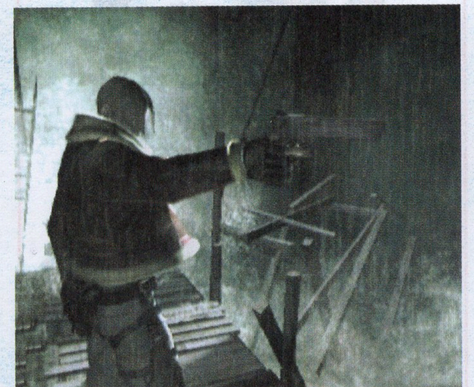
另外原来写在读者调查表上的信箱更新为 valkyrie 的个人信箱：valkyries@sohu.com

需要注意的是不要忘记邮箱上要比我的名字多一个 S，另外也请不要发太大的东西过来 ^^b 使用 E–mail 投稿或者来信的朋友会方便杂志社的小编回信，另外，如果提出很有价值的意见的话还将得到杂志社赠送的小礼品或者当月杂志一份，所以也请在 E–mail 众写清楚自己的姓名和地址吧：）

同仁小说馆



过程



"就在这个地方进行实验，负责人就由你来担任"那个人细长的手指轻叩着地图，双眼射出一种冷漠的光芒，嘴中叼着的烟斗随着他那肥厚的下巴一起颤悠了起来。"新型号的病毒，肯定会为我们赚来大把大把的钞票。到那时……"

"是的先生"既然他的计划与我的不谋而合我自然很高兴的接受了。

"一定会成功的先生，我们公司总裁的位子迟早是您的！我坚信这一点"

"只是你那该死的警局也插手了进来"那人双臂环拢，抱在胸前，冷冷地笑，"我派遣你潜伏进浣熊市警局，为的就是预防这一点，你要作的只要驱散你那讨厌的部下，保证实验顺利进行"

"是的先生，如您所愿"

"另外，威斯克。"

"什么事先生？"

"出去时记得关门……"

"是的先生"这也是命令吗？我戴上了墨镜。

"什么?！你来负责!！"。回到家里中威廉那惨白无血的面孔有出现在我的面前，在白色制服的映照下，使我要的眼睛十分讨厌他。他斜眼盯着我，似乎在说"你这小子又有机会提升了"虽然在大学时我们还是朋友，可随着我们转入不同的部门那时起，我们之间的友谊已经开始了破裂。他走上了一条技术之路，而我吗～～则选择了从戎之道。我总认为他要比我幸福的多，他有漂亮的妻子可爱的女儿体面的位子，年薪又比我高出许多，实在比我这个始终在作内线的实战人员要强的多，可是他每次看到我将要升职时总是一脸的不高兴，或许是我以前欠他的太多的缘故吧！可是与这些又有什么关系呢？鬼才知道。

"我的实验品不希望你去碰它"威廉冷冷的吐出一番早以准备好的言辞。

"这只是命令"我抬起双手边推搡着他开始向门口移动。

"我会照你的意思去办的"搪塞的话立刻出口而出，不管怎样最后算是打发他出门了。

第二天上午9点30分，照着惯例到警局去上班，浣熊市的警察局虽然算不上什么伟大的建筑但肯定也算的赏识豪华气派，一进大门一条长达三百多英尺的环行走廊撑住了大厅的每个角落，雕像喷泉一应具全。要不是有内线的工作，我到是乐意在这里一直干的老，回家靠退休金来过日子。正在我再次陶醉时身后传来了那油腻的声音，至少我是这样认为的，果然是他我们的局长，局长身穿笔挺的马甲，短发没有戴帽。"嗨，我的探长我有话要对你说，一会儿到我的办公室来一躺"他边说边从我的身边急驰而过，在他身边，总是围满了几个随从。我回头望一眼那个人，他恭敬的跟在局长的下手，这家伙冷静得让人齿冷。我挥挥手向他打了一下招呼，他似乎没有理会我……

一个小时后，我来到了老家伙的办公室，刚刚进去就见到他老家伙抚摩这自己的肚子独自欣赏电视节目，这场景实在是太可笑了。一个皮球瘫软在一张真皮的大沙发里，留在外面的只有那可笑的肚子与两支昏暗的眼睛。

"长官，您找我"我用标准的官方用此提醒他电视节目的时间完了。

"哦。我亲爱的探长，欢迎您的到来"说着他从一堆海绵中站了起来递给我一张盖有局长印章的任命书。"亲爱的探长，我接到上面的命令要搜查郊外的一见别墅，您知道我们普通的警察是不敢轻易插手这种特殊的事件中的，您的小队就是为了对付这种突发事件而设立的。您能理解我话的吧！在行动前请您先看看这里面的情况吧"。……

下午2点22分，我带着报告回到了小队的总部，走在那条狭长深邃的地下室中我开始想是不是大家都在嫉妒我们小队的伙食呢？或者是待遇？也许都不是，那为什么要把我和我的人分到这样的一条地下室来呢？我揣着7份影印本文件走进了了办公室。

我们小队的成员都十分和睦，而且一直听从我的管理，上个月又调来了几个新人素质都很不错，对了！其中一个叫克里斯的年轻小伙子实在掏人喜欢，从沏茶到水影印文件出勤上岗样样都是做的不错。我刚刚一迈进办公室的大门，克里斯就迎了上来接下要发下去的文件开始分发。省去了我不少时间，一杯咖啡一块三明治可以让我抚摸着照片看好一阵子。

第三天上午10点49分，平时在这时我的任务是趴在桌子上看报纸，而今天却是在开战术会议，结果其实我早就知道了，可是却还是不得不硬着头皮主持会议。12点整会议终于开完了……

下午4时许，我早早的下了班回到家中就在刚刚要进入家门的一刻赫然发现在门前的信箱上贴着一张黑色的卡片，上面一个字也没有。"什么意思？"我开始感到事情有些许差错了。很早以前的计划有了变化？不会，绝对不会除了总公司的几个高层主管知道这次行动外其他人根本不知道，也许是我的自我感觉有误吧……在我们公司黑色代表危险……

凌晨2时，我赶到警局楼顶的停机坪，我的队员们很早就等待在了这里，我斜眼看去各种武器装备都出现在我的小队中，可又能对我的实验品产生多大作用呢？我心里冷笑着，只是脸上一点也不敢带出。还要装出一副紧张的模样来安抚他们。嘿嘿，多么奇妙啊！十分种后，我们已经在浣熊市的上空了，直升机谨慎的向目标前进，向下望去又是一片黑暗。我可怜的部下们，赶快为你们的不幸而祈祷吧！

凌晨3时，队中唯一的幸存者巴瑞，克里斯当然包括我在内只有三个人，其他的人死的死逃的逃。损失不小，原本我还指望着用他们做我的实验品，不过……没关系还有两个人……。在经过一个装模做样的简短会议后最终决定兵分几路相互支援前进，分手后我自然是按照我的原计划扎进实验室准备一切的活动。不过奇怪的是，我发现我的式样样本似乎是被人动过手脚，有一些数据被修改过。似乎使实验品比原来更强！

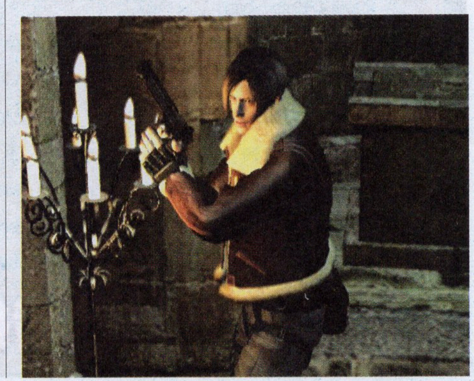
凌晨3点30分，我惊异的发现我的警局部下居然还没有死！这使我吃惊不小，以常人的抗体来说他们应该早就已经被传染才对啊，怎么会一直坚持到现在！等等，说不定我也可以作到……如果我也注射0。5毫升的T病毒的话应该也可以稍稍改变一下体质，只要改变一点点……

凌晨3点50分，天边已经开始出现光亮黎明马上就会到来，而我却迟迟不能作出决断手中的注射器微微的发颤，汗水顺着鬓角流了下来。忽然监视器上闪过一个人影，我亲爱的队员正在向我所处的位置接近中，怎么办？有理由了！我看着监视器上的人影嘴角露出一丝笑意，"我是被你逼的"……说着猛的推动了手中的注射器……

凌晨4点整，队员们来到了我的实验室，这时我也放出了我的实验品，它可真漂亮，比在实验槽中要漂亮一百倍，正在我陶醉在这一切中时。忽然，一支巨大的人工手臂插透了我的胸膛，是你吗？我的宝贝，你太美了……完美的肌肉，优秀的神经。一丝的笑意终于从我裂开的嘴角中挤了出来，看那它好象在像我夸耀它的勇武，来吧挤压我吧！用你的手臂。这时一股奇妙的感觉窜上了我的身体……好温暖啊……接着我被甩了出去。

凌晨4点30分，我从冰冷的地板上坐了起来，惊异的发现自己还没有死。胸前那个伤口已经愈合了，而且感应神经异常的灵敏。到这时我才发现世界原来是这样的清晰可见，一草一木铁板钢块都有它们自己的生命力。

我是不是应该告诉他们这个消息呢？我拍了拍兜中的机票……………………



死苦塾

夜露死苦:皆さん! こんにちは!

今日から、 たちは色々(いろいろ)な文法(ぶんほう)を勉 (べんきょう)しに行きましょう

kyo-u-ka-ra、

bo-ku-ta-ti-wa-yi-ro-yi-ro-na-bu-n-ho-u-wo-ben-n-kyo-u-si-ni-yi-ki-ma-syo-u

まず、(どうし)の(しゆるい)から……

ma-zi、do-u-si-no-syu-ru-yi-ka-ra……

valkyrie:动词吗? 日文动词只分四大类,分别是1段动词、5段动词、サ变动词和カ变动词,这是昨天偷看《夜露式教程》看来的,不过具体的区分方法就…,因为那是本冗长和无聊的教程所以…

夜露死苦:お前! 死ぬ (き)か?!

日文中动词是有词尾的,意思就是这个动词原形的最后一个字母是什么,不如刚刚出现的"死ぬ"(死)就是原形,它是以ぬ做结尾,所以这个动词的词尾就是ぬ。下面是一些动词的原形,大家熟悉一下动词的形式先……

日文5段动词	假名读音	中文
游ぶ	あそぶ	游玩、玩
泳ぐ	およぐ	游泳
読む	よむ	阅读
使う	つかう	使用
行く	いく	去
书く	かく	写
买う	かう	买
売る	うる	卖
作る	つくる	做,制作
饮む	のむ	喝,饮

日文1段动词	假名读音	中文
逃げる	にげる	逃跑
食べる	たべる	吃
明ける	あける	打开
降りる	おりる	降,下降,下(车)
见る	みる	看,看见
忘れる	わすれる	忘记
止める	とめる	停止,把……停止
调べる	おりる	调查
入る	しらべる	进,进(屋)
入れる	いれる	进去,(把…装)进去

日文サ变动词	假名读音	中文
勉强する	べんきょうする	学习
食事する	しょくじする	吃饭
修理する	しゅうりする	修理
绍介する	しょうかいする	介绍
调节する	ちょうせつする	调节
见学する	けんがくする	学术性参观
観光する	かんこうする	观光
扫除する	そうじする	扫除
选択する	せんたくする	选择
洗濯する	せんたくする	清洗

大家看,这就是日文中所有动词的类型了,每个动词的词尾都是字母,而区分他们类别的主要方法就是看这个了,我们先从简单的来说起……

valkyrie:我比较熟悉カ变动词,所以这个我来讲解:日文汉字就写成"来",词尾是る,意思就是"来"的意思……完了

夜露死苦:…………

的确,カ变动词这一类型中只有一个词而已……至于为什么要将它独列出来单立门户呢? 我们单单从动词的原形上是看不出来的,动词的分类是根据动词在各种不同情况下的变化形式来进行的,就像英文中动词+ing和动词+ed一样,日语动词也有相应的变化,不过这就要在以后的讲解中为大家解释了,今天先让我们学最基础的分类……

valkyrie:(悄悄翻看《夜露式教程》的后面内容)哦哦……原来是这样的,大家下回会学到有关于动词在敬语形式上的变化……

夜露死苦:必杀~! 缝眼睛~!

下面大家接着来看,サ变动词的词尾全部都是する,这是该动词的最大特征,比较容易区分与其他类型动词,其实する本身就是动词词性,意思是"做,干",而细心的读者大概能够发现,上面列举的サ变动词的词干(比如词中除する,剩下就是词干)单独拿出来是可以当作名词来说的,就像中文的"扫除"和"做扫除"一样……

valkyrie:原来是这样啊……我小的时候也一直在考虑"大便"是名词还是动词的说……

最后剩下的是1段和5段动词了,这两类比较难以区别,所以我们来做个对比,首先,我们要看词尾是不是る这个字母,1段动词的特点之一就是该类动词的词尾全部都是る,如果不是的话就可以肯定它是5段动词,如果是的话呢,我们再来看る前面的字母是什么……

valkyrie:る前面的字母是り啊,らりるれろ嘛,老师您看我单词被得不错吧~!

夜露死苦:我看出来了,你小子是成心……,我说的是这个动词词尾る的前面一个字母! 不许再误导其他同学! 必杀~! 缝嘴~!

我们来举个例子看吧,比如降りる这个动词,词尾是る,词尾的前一个字母就是り……

valkyrie:(虽然被缝但仍旧艰难地说)偶烁系"利"八! (我说是"り"吧!)

确认之后我们就要判断前一个字母,也就是例子中的り是在字母表上的哪一段。这里的"段"可能有些同学就不明白了,那么我们先来看字母表,字母是有行、段之分的。

あいうえお
かきくけこ
さしすせそ
たちつてと
なにぬねの
はひふへほ
まみむめも
や よ ゆ
らりるれろ
わ を

以あ开头的一行(あいうえお),该行就叫做あ行,以か开头的一行(かきくけこ)就叫做か行,以此类推,横着的叫"行"。以あ开头竖着的一列(あかさたなはまやらわ),该列就叫做あ段,以次类推。这就是日语中的"横行竖段"。



然后我们再回来看动词降りる,词尾前字母り是存在于い段的(いきしちにひみり)。

这就是1段动词的所有特征:词尾是る而且词尾る前一个字母必须在い段和え段之上。我们在举个例子:动词"たべる",首先确认词尾是る,之后词尾前一个字母是べ,べ虽然是浊音,但是仍旧按照へ存在于え行(えけせてねへめれ)来判断。所以动词"たべる"也是1段动词。

那么如果词尾る前字母是其他三段的,也就是あ、う、お段的话,这个动词则属于5段动词的范畴。比如刚才我们举例的动词うる和作る,他们的词尾全都是る,发音分别是うる和つくる,我们来看,词尾前一个字母全都是存在于う段之上。

这就是5段动词的所有特征:词尾不是る或者词尾る前一个字母存在于あ、う、お三段之上。

说实话动词的分类在日语中属于比较烦琐的步骤,valkyrie说他自己大概需要1个月的时间才能完全弄清楚,所以各位同学我就不但心了,下次和死苦塾见面的时候一定能够完全掌握了。还需要各位的多多练习,查查字典,看看小说(当然是)还有就是玩游戏的时候也要多多留意,虽然对话中的动词多半是已经变化过的,但主要目的是熟悉日文的习惯,下期讲解过后大家就可以翻译基本的句子了哦:)

最后,我们再来将日文中四大动词的分类方法从新总结一遍:

1段动词:词尾是る而且る前字母必须存在于い段和え段之上。

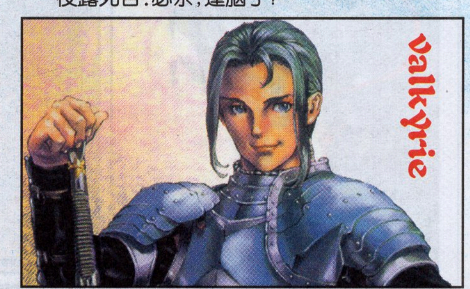
5段动词:词尾不是る或者词尾是る而且る前字母必须存在于あ、う、お三段之上。

サ变动词:词尾是する

カ变动词是……

vaklyrie:只有一个就是"来る"!

夜露死苦:必杀,逢脑子!



编辑杂谈

一匹の猛兽

终于凛冽的寒风开始在这狭窄的城市中肆虐了，天灰蒙蒙的，星光的踪影消失殆尽，只留下一轮残月斜挂夜空……避开反光，我望了望左手腕上的表，是 2:58 分，凌晨。尽管已经连着两天加班到这个时候了，但我却没有感到很疲惫，可能这就是常说的"用工作赶走空虚"吧……平时熟悉的街道此刻在黑暗中也充满了未知，偶尔有阵风猛地从我身边掠过，发出有力而沉闷的巨响，就象是一头凶悍、狂怒的野兽从我身后一闪而过又遁形于路旁的阴影里，在无穷尽的黑暗之中窥视着弱小的我，伺时出击。

尽管我把衣领竖高却无法抵挡沿脊柱而上的那股寒意，心中的黑暗也被一带而出，在我的胸膛内把内脏作为它们的夜宵。有时候…我真的怀疑我是否早已变为一具空壳，而过去的、眼前的所有一切只不过是个我无法醒来的梦，也许只不过是个我不愿醒来的梦……

——夜露死苦



这种感动是由心而生的，感触的时间就是在今年的第一场大雪降临在这个世界中，也就是昨天。

昨天晚间，我与几个朋友一起出去聚会，在前去的路上，天空还是非常的安静，只是一片暗蓝色，没有任何它样的迹象。当然其实这是由于近来这几天晴空万里阳光普照，所以对于这种极其诡异的事情我也是没在意的，也许在下雪前已经有了先兆，只是我没有发觉罢了，真是惭愧呀。等到从聚会的地点出来这个世界已经被那雪之精灵所包围，大地一片银白，而天空中则飘着无尽的雪花，当时的景象真是用语言无法形容的美丽，当时第一个想法就是将这个美丽记录下来，我的朋友也后悔没有将他心爱的数码相机随身代出，将这北京极为稀少的美丽的景象留给他那远在外国留学的"心爱老婆大人"观看，这种景象在北京的确少见，更何况是这种程度的。想到就快到中国的新春佳节，这种从天而降的难道不能说是一种提前的祝福吗，至少我相信。

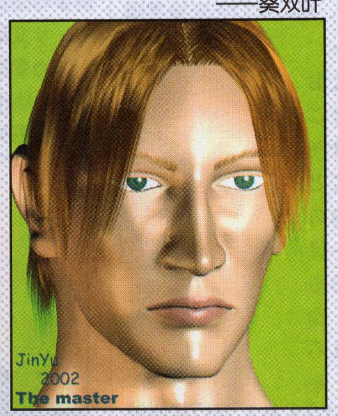
聚会已散，我也向着家的方向走着，当时应该已经是半夜时分了，宽广的马路上除了偶尔缓慢驶过的一两辆汽车外，真的已经没有什么了，当时仿佛整条街都属于我，任凭我自由的运动毫无阻碍。这场雪不光是净化了这片空气，而且还净化了人的心灵，当时我的心情已经由聚会时的高兴快乐被这场雪净化的完全平静下来了，我闭上双眼，凭感觉走在崭新的积雪上，四周非常的安静，所能听见的只有雪花拍打在人身上和踩在积雪上的声音，就这样我向前走着。

雪花依然在飘着，我完全感觉不到周围的寒冷，并且由于心情的平静使全身感到温暖，当时的那种感觉只能用一句话来表诉，那就是心如明净止水一般。

虽然当时的心情非常的好，但是只要度过这个夜晚，第二天又将投入紧张的工作中，不知这种好心情能否坚持到那时，不管了，努力吧。

——葵双叶









怀念我的"万年屋"

因为生性怠惰，所以 valkyrie 很荣幸地获得了全年度"单独熬夜加班次数最多"将，奖品是黑眼圈一对。而每次晚上幻觉和现实激烈冲突的时候我就回想起原来的老编辑跟我讲的"咱们杂志社有 7 大惊异，5 大奇迹和 N 多个不可思议"。所以我总是开着盏灯，我 PP 啊……

那天晚上快 12:00 的时候，一兄弟突然跑上线来，对我说：

你怎么这么晚还不睡啊?

我加班呢……

你昨天不是加班了吗?

是啊……

前天不也是吗?

是啊……

你怎么老加班啊?

因为……因为我很喜欢工作啊……

（轰隆，上帝使用了必杀，制裁说谎者的雷电系魔法，防御力无视，valkyrie 乘焦碳状。）

是啊，每当我极度困倦的时候就非常怀念我的房间和我的床铺，虽然因为繁忙的缘故很久没有打扫而灰尘肆意飞翔，但那仍旧是我的房间啊，起码要比杂志社中我自创的无敌桌椅拼凑法要来得舒服许多。起码不是那么的冷啊……还有，惊寂这家伙总是成宿地开这机器，说是在下载东西，而他机器的声音在夜里有如拖拉机一般，我经常做梦，梦到杂志社受到空袭……

一天我问夜露死苦，什么叫做"万年床"他说就是很久不收拾，很脏乱的床铺，顺便说了一句，你的房间就是万年屋了……

——valkyrie

The king of...

紧张、兴奋、颤抖、哆嗦、尖叫、气愤、拍桌子、砸椅子，最后暴走（双手抱头飞奔向厕所），是杂志社众小编们在游玩"SHINOBI"时所经历的九大过程（'疯狂'模式虐死人呀）……我是球迷，所以我要买正版。我没钱，所以我要向主编借。我旷工，因为我在玩"WE6 最终进化"……我挨骂，但我心甘情愿……

延期，延期，再延期，从"勇 7"到"星海 3"，ENIX 每遇大作都要延期。希望游戏的素质能够让人满意，以此来作为对玩家们长期等待的弥补。唯一另人觉得新鲜的事情就是杂志社里终于出现了一位能够和 valkyrie 抗衡的人，我说的不是游戏水平，而是饭量，此二人现在已经达到了心照不喧的程度，每天从打饭开始就怒目而视，这个刚刚吃完第一碗……不应该说是盆，那个已经开始往盆里填饭了，这个一仰脖干下一盆西红柿鸡蛋洗澡水，这个已经开始守盘子了…最经典的就是二人曾经同时说过一句话：这吃饭最重要的能力值就是"根性"和"速早"呀！

主编，我要求以后给他们两个单开一桌……以便全体编辑参观。

——晶


2D游戲的最高峰!!
罪恶克星
XX
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL



鸣谢:北京网易公司 ■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元